IV. évf. 7-8. szám, 1993 július-augusztus

276,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



DUPLA-SZÁM

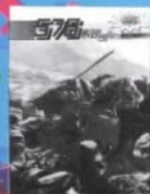
GOAL!
Telitalálat!

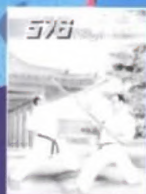
SYNDICATE
Gyilkos idők

PRINCE OF PERSIA 2
És még mindig nincs vége...

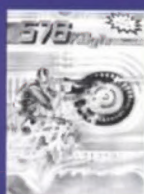
LOST VIKINGS
Hárman a slamasztikában

Új olvasóink figyelmébe!!!

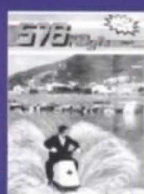

1990/1

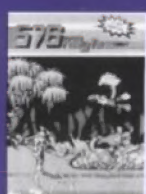

1990/2

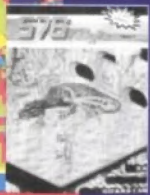

1990/3


1990/4


1990/5

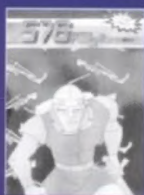

1990/6

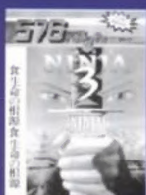

1990/7


1991/1

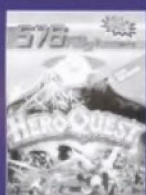

1991/2


1991/3


1991/4


1991/5

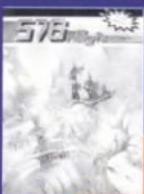

1991/6

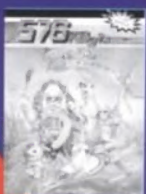

1991/7-8

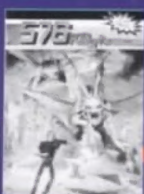

1991/9

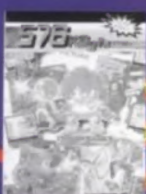

1991/10

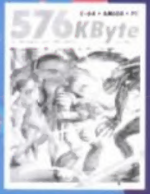

1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



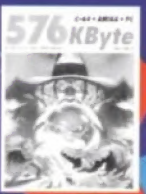
1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db, 1991/7-8 130Ft/db, 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db, 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132

576 KByte

TARTALOM









ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/7-8-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos:Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.



HÍREK

A nyár általában a maximális pangás ideje, már ami a software-kereskedelmet illeti. Rendszerint. Ez az év azonban egy kicsit más, mint a többi. Nyakra-főre jelentik be a régi nagy nevek, hogy visszatérnek, de gomba módra szaporodnak az új alkotógárdák is, akik ígéretes munkákkal rukkolnak elő. Az ehavi Hírekben mindkettőre lesz példa, kezdjük talán az egyik legnagyobb élő legendával, a **System 3**-mal. A Last Ninja trilógia és a Myth megalkotói most egy kicsit elkanyarodtak eddigi stílusuktól és lázasan dolgoznak egy autóverseny kódolásán. A **Formula Grand Prix Challenge** névre keresztelt bébi egyenlőre csak



egy rövid játszható demo formájában létezik, ami arra enged következtetni, hogy nem lesz akkor áttörés az anyag, mint az elsőszülött testvérei. A scroll, az irányítás, a grafika, a hangok, egyszóval minden OK, de semmi több. Kicsit hiányzik belőle a System 3-ra jellemző ötletesség, az átlagostól való eltávolodás, inkább csak egy jó szintű stuffnak néz ki. Bár volt már rá példa, hogy a látszat csal, ezért nem mondok elhamarkodottan véleményt róla, majd csak ha kész lesz (várhatóan ősszel, Amigára).

A **Sword of Honour**-ról már olvashattok egy régebbi számban, mikor az Amiga verzió



megjelent a **Prestige** gondozásában. Már akkor is hitegettük a C64-es rajongótábort, hogy csak kitartás és hamarosan ők is kaszabolhatják a ninjákat. Most valóban közelegni látszik az ő idejük, hiszen megérkezett a játék első néhány pályájáról készített preview, és frankón mondom: csuda jó! A hátterek, mint a mellékelt fotó is mutatja, káprázatosak, a figura mozgatási fázisai profi munkára utalnak. Minden megegyezik majd az Amiga verzióval, egyedül talán a kicsit hosszúra nyúló helyszínek közötti töltögetés lehet zavaró, amit azonban a már említett brilliáns kidolgozás ellensúlyoz (megjelenés ősszel, C64-re).

Annyi szó esett már a ninják és a szamurájok világáról, hogy nem is távolodnék el nagyon a témától: a First Samurai baromi nagy sikere arra ösztökélte a **Vivid Image** gárdáját, hogy elkészítse a játék második részét is, stílusosan **Second Samurai** címmel. Persze amíg az el-



határozásból játék lesz, az nem egy egyszerű földi halandó mértékeivel mérhető, mivel már vagy másfél éve is bejelentették a nagy hírt, aztán mély hallgatásba burkolództak. Most ismét felröppent a hír és végre komoly, képes előzetest is kiadtak a játékról, ami azt jelzi, hogy erőteljesen beindultak a fejlesztők. A második epizód óriási vívmánya az elsővel szemben, hogy a játék során két szamuráj, azaz két játékos küzdhet a végkifejlet felé (a bemutatott képen sajnos csak az egyik látszik). További érdekesség, hogy nemcsak team-üzemmódban nyomulhatunk, hanem egymást is hazavághatjuk, ha éppen kegyetlen hangulatban vagyunk. A pályák felépítése már nem annyira bonyolult, mint az elsőben, hanem inkább ügyességet kívánó, és a logikát mellőző. A megkeresendő puzzle-darabkák eltűntek, annál keményebb viszont a joystick igénybevétele. Még egy apró újítás: néhány pálya végén az átvezető szintek shoot'em up-szerű jeleneteket rejtenek, amitől végképp kiérdemli az akciójáték meghatározást. A grafika szokásosan igényes, az animáció pazar, a hangok fülbemászóak lesznek. (Megjelenés október közepén, Amigára és talán C64-re.)

A masszív sikerű arcade játék, a **Mortal Kombat** a **Probe Software** jóvoltából az Amiga



hívők otthonába is "beküzdi" hamarosan magát. Martint meginterjúvolva kaptam az infót, hogy a játék egyike a legfrankóbb Street Fighter stílusú anyagoknak, hiszen nem rajzolt karaktereket alkalmaztak a játékban, hanem digitalizált figurák bonyóznak a képernyőn. A sztori nem különösebben frappáns, hiszen a "verd-sz...rrá-a-világ-összes-nagymenőjét" motívum majd minden stílusbeli társára jellemző, de a digitalizált hangok és figurák mégis megkapóvá teszik a játékot. További "extraként" a küzdő felek annyira begerjedhetnek, hogy a letaglózott ellenfél életét is kioltják (például eltörik a gerincét, kitépik a szívét, stb). Remélem az Amiga verzióból ez hiányozni fog, hiszen ez már nem is brutalitás, hanem embertelenség. (A megjelenés augusztus táján várható, csak 18 éven felülieknek ajánlott!)

Az Ultima Underworld-öt, a PC grafikai lehetőségeit maximálisan kihasználó katakombái és alagútjai miatt minden idők egyik legjobban kivitelezett 3D játékának tartják. Most feltűnőben van egy új csillag, amely mellett eltörpül a legendás program. A címe **Doom**, a fejlesztőgárda pedig az eddig ismeretlen **id-Software**. A történet röviden a következő: valamikor a jövőben egy elhagyatott érc-bányász bolygón négy megfáradt zsoldos felderítő akciót hajt végre. A lomok és rozsdás űrhajók között hasznosítható alkatrészek után kutatnak, mikor szórakozásból beindítanak egy rozzant beren-



dezést, ami eredetileg dimenzióátlépésre szolgált. A gép beindul és egy másik dimenzióból idegen lényeket transzportál a bolygóra. A négy katona hősies küzdelembe kezd, az életük forog veszélyben! A sztori azt sejteti, hogy vérfagyasztóan izgalmas bujócska kezdődik ezután, amit a realisztikus hangeffektek, zörejek még inkább fokoznak. A grafika pedig olyan, amit még ember nem látott! Finomscroll, 90 kép percenként, 32.000 szín a képernyőn, azaz embertelen... Egy a bökkenő: minimálisan 4 Mega RAM kell majd a program elindításához, és igazi hatást csak egy 50 MHz-es 486-oson ér el a játék. (A megjelenés a harmadik negyedévre várható PC-re)

A shoot'em up stílus lassan elér a fokozhatatlanság határára, de addig is számtalan próbálkozás születik azzal az elhatározással, hogy minden eddigit lepipáljon. Egy újabb trónbitorló van feltűnőben a színen, az eddig kevésbé ismert **Black Legend** nevű alkotógárda legfrissebb projektje, a kimondhatatlan nevű **Shenandoah**. A programozók csak ezen



fedőnév miatt nem ismertek, hiszen egyébként komoly hírnévre tettek szert a demok világában: tagjaik a Sanity és Exceed csoportokból verbuválódtak. A program maga monumentális lesz minden tekintetben. Az ellenfelek, a választható űrhajók és fegyverzet változatossága megdöbbentő, a finomscroll sem pite, a hangok pedig bázikusak. Az ellenfelek mozgatásánál egy frankó újítást vezettek be a srácok: minden próbálkozásnál másképp támadnak ránk, amitől sokkal kiismerhetetlenebbé válik a játék és ez jelentősen emeli a játszhatóságot és a játékidőt. A menet közben felvett zsetonokból tudunk a pályavégi ABC-ben bevásárolni (fegyvereket, municiót, pajzsokat és más extrákat). Még egy baró ötlet, hogy a level code-ok annak megfelelően változnak, hogy milyen energiaállapotban, milyen felszereltséggel fejeztük be az adott szintet. (A megjelenés még néhány hónapot várat magára, és előre láthatólag csak az Amigások élvezhetik majd.)

A **Blue Byte** végleg lehorgonyozni látszik a "táblás" taktikai játékok vizein, ugyanis nemrég egy Sim City és Megalomania keresztezés fejlesztéséről kaptunk tőlük hírt. A **The Settlers**



nevet viselő műben egy középkori, 60 ezer fős etnikumot kell irányítanunk, kezdve a városépítéstől, a katonai alakulatok megszervezésén át, a területfoglalások megtervezéséig és kivitelezéséig. Minden egyes polgárért mi vagyunk a felelősek, ami azt is jelenti, hogy az elvégzendő munkát is mi osztjuk ki valamennyiüknek. Ez egy hatvanezres népességet alapul véve nem kis meló. Kezdő lépésként egy főhadiszállást, azaz egy kastélyt kell felhúzatnunk embereinkkel, majd mindenkit munkával ellátva egy törpetársadalmat kell kialakítanunk. Az életképessége attól függ, hogy megfelelő arányban osztottuk-e el a munkákat, termelékeny-e és hadserege révén képes-e hódításokra, vagy sem. A teljesen ikonvezérelt játékot egyedül vagy ketten játszhatjuk egymás, vagy a számítógép ellen, hatvan előre tervezett pályát fog tartalmazni, amelyekben természeti csapásokkal, lázadásokkal, pusztító járványokkal is szembe kell néznünk. (Őszre ígérik, PC-re és Amigára.)

Burntime címmel egy újabb jövőbeli stratégiai játék van születőben a **Max Designs** házatájáról. A Harmadik Világháború (Nagy Világ-égés) után előbújnak a föld alúli bunkereikből az emberek és az üszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtébolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, keres-



kedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást sejtet. (A program megjelenése a nyár végére várható először PC-re, majd Amigára is.)

Core Design-ék sem mennek a szomszédba ötletekért! **Bubba 'N' Stix** néven egy olyan



játékot készülnek kiadni, ami minden valószínűség szerint a stílusának királya lesz. Mint arról már az ECTS-Hírekben is beszámoltam (csak akkor még kép nélkül), egy cartoonhős elevenedik majd meg a képernyőkön, aki kalandjaiban egy igen furcsa segítőtársra lel: a botocskájára. A képregényszerűen megrajzolt figura botját segítségül tudja hívni, ha valahová fel szeretne mászni, valakit fejbe akar kólintani, vagy valamit le akar verni a fáról, stb. A játék telis-tele van megoldandó puzzle-feladványokkal és röhögtető mozdulatokkal, hanghatásokkal. A siker garantált! (Megjelenése csak Amigára várható, méghozzá napokon belül.)

Zolee



Az Interplayről nem lehet elmondani hogy mostanában csak úgy ontja magából az anyagokat. Azt azonban mindenképp megállapithatjuk, ha egyszer kiadnak valamit, az biztos hogy minőségi munka. Így van ez a most megjelent remekművükkel is, mely a Lost Vikings, azaz az Elveszett Vikingek nevet kapta.

Hogy hogyan is vesztek el ezek a Vikingek? Nos, a történet a következő: Egy távoli galaxis egyik bolygóján, a Crouton-on éldegélt egy gonosz diktátor, Tomator, aki különleges idegen élőlényeket gyűjtött, melyeket a galériájában volt szokása kiállítani. Erről persze vikingjeinknek sejtelmük sem lehetett, így a végzetes napon miután hazaértek a vadászatról, szépen nyugovóra tértek. Ekkor, az éjszaka leple alatt a Croutoniak űrhajója megközelítette a falut s magába szippantotta a három vikinget. Hőseink miután feleszméltek, tanakodni kezdtek, s közös elhatározással úgy döntöttek, nem kívánják hátralévő napjaikat ebben az idegen valamiben tölteni, s visszajutnak a családjukhoz minden áron.

Innentől fogva tehát a mi kezünkben van a három jóbarát sorsa. Embereink közül a "Del"-lel és a "Help"-pel választhatjuk ki, hogy éppen melyiket kívánjuk irányítani. A cél: mindhárom figuránkat a pályák kijáratához elvezetni. A végigjátszáshoz hat fő világon összesen 37 szinten kell magunkat végigküzdenünk. Ehhez leginkább jó logikára lesz szükségünk, hiszen az út nem mondható sehol sem simának, a pályák teljesítéséhez számtalan feladatot kell teljesítenünk. Azonban ha sikerrel járunk, minden szint után pályakódot kapunk. Nehézségeink főképp abból adódnak, hogy embereink mindegyike csak egy-egy dologban jártas. Baleog, a Vad a kardforgatásban, s az íjászatban (a "D" billentyűt lenyomva) jeleskedik. Erik, a Gyors - mint a neve is utal rá - sebesen tud futni, s távoli helyekre képes elugrani. Ezen kívül még egy igen fontos mozdulata van: ha futás közben lenyomjuk a "D" billentyűt, a fejével át tudja törni a kisebb vastagságú ajtókat, falakat. Végül Olaf, az Izmos szinte bármit képes kivédeni erős pajzsával. Ha pedig pajzsát a feje fölé emeli, Eriknek tarthat bakot, de ami fontosabb: ha így ugrik le egy magas helyről, nem zuhan le, hanem vitorlázva ér földet. Ezeket az információkat mellesleg játék közben is megtudhatjuk, hiszen a kérdőjeleknél az "S" betűt megnyomva a program mindig kiír egy újabb hasznos tanácsot, magyarul a következő lépést.

A játékban rengeteg ellenséges, s néhány barátságos idegen kreatúrával fogunk találkozni. Az ellenségeseket természetesen Baleog szakértelmére kell bíznunk, a barátságosakkal viszont ha melléjük állunk, az "S" betűt lenyomva beszélgethetünk. A nagyobb gondot a halálos csapdák (mint pl: a forgó borotvaéles pengék, izzó parázs stb.), a laserek, s a lezárt ajtók fogják jelenteni. A lézersugarakat általában kapcsolók működtetik, melyeket ha nem érünk el, Baleog nyilával is át tudjuk kapcsolni. A lezárt ajtókhoz viszont már kulcsokra lesz szükségünk, melyeket persze előbb meg is kell keresnünk. Egy-egy vikingnél négy tárgy lehet egyszerre, amik közül a "Tab" lenyomása után választhatjuk ki a használni kívántat (pl: egy kulcsot), használni pedig majd az "E" billentyűvel tudjuk. A tárgyak persze nem csak kulcsok lehetnek, hanem lehetnek különböző fegyverek is, mint pl. a bomba, mellyel például vagy egy számítógépet, vagy egy átjárót kell felrobbantani. A tárgyak néhol látszólag körülzárt kis helységekben vannak, ezeknek a helységeknek viszont mindig van valahol bejáratuk. Eszközeinket nem csak használni lehet, hanem másnak is oda lehet adni. Ilyenkor álljunk közel a másik figuránkhoz, majd a kiválasztott tárgyat - még mielőtt visszaszállnánk a játékba a "Tab"-bal - a joy-jal mozgassuk át a kívánt helyre. Utunk során néhol - főként Baleognak és Eriknek - elérhetetlennek tűnő helyek, vagy kapcsolók vannak, melyekhez csak a pályákon található különböző gépek segítségével juthatunk el. Ezeket a gépeket (az irányítófülkéjükbe bemászva), valamint a teleportokat szintén az "S" billentyűvel tudjuk működtetni.



Embereink mindegyikének összesen három energiaegysége van, ha ez elfogy, akkor természetesen az adott szereplőnknek annyi. Ez pedig azt jelenti hogy az adott pályát kezdhetjük újra, mivel a sikeres teljesítéshez mindhárom emberünket ki kell juttatni. Persze a játék során sok helyen vehetünk fel különböző ételeket, így az energiaveszteségeink még viszonylag könnyen pótolhatóak. Annál idegesítőbb viszont amikor egy rossz mozdulatnak köszönhetően csapdába esünk, hiszen ilyenkor vikingünk azonnal elhalálozik. Itt van tehát a program talán egyetlen hibája, nevezetesen hogy amikor elrontunk egy pályát, elég sokáig töltögetődik az end-sequence, holott a játékos már rég kezdené újra a pályát. Na persze semmi sem lehet tökéletes.

A program kivitelezéséről egyébként csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni. A grafika és a figurák kidolgozása remek, az animációk pedig egyszerűen fantasztikusak: embereinknek lobog a haja miközben esnek lefelé, csillagokat látnak, ha nagyon megütik magukat, sisakot vesznek fel ha munkagépbe ülnek, unatkoznak, ha nem csinálnak semmit (Olaf például az orrát túrja) s még sorolhatnám az apró gegeket. Akinek egy kicsit is megtetszett ez a játék eme ismertető alapján, mindenképp szerezze be, garantálhatom hogy senki nem fog csalódni benne.

Vári Zoltán



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	85%	-	86%
HANG/ZENE	78%	-	79%
JÁTSZHATÓSÁG	89%	-	89%
ÖSSZHATÁS	90%	-	90%

576 KByte

Might and Magic V

DARKSIDE OF XEEN

Ismét egy remekbe szabott RPG-val rukkoltak ki a New World Computing emberei, a már új szerkesztő programmal készült Might and Magic V-tel. A harmadik epizódhoz képest jónéhány újítást, könnyítést "szereltek" az új szerkesztőbe, s így készítették el a negyediket és az ötödiket. A grafika gyönyörű, klasszul megrajzolt mozgóképek, dúsan animált ellenfelek, egyszóval kellemes grafikával találkozhatunk benne. A zene hol ilyen, hol olyan, néha egész jól illeszkedik a pillanatnyi hangulathoz. Még élvezetesebbé teszik a játékot a digi szövegek, melyek végigkísérnek a játék folyamán.

Na de lássuk mi is a történt a Xeen bolygón... Egy bölcs, öreg sárkány, bizonyos Pharoah, az utolsó pillanatokban hozzálát, hogy megmentse a Xeen-t, a felettéb gonosz Almar nevű úrtól. Intézkedése egy csöppet késik, ugyanis használható szövetségesre alig lel már a baráti körében. Varázsgömbjében megidézi Kalindra királynőjét, aki már Almar foglya. Szólítja gyanús szörny-szövetségeseit is, de már ők is Almar követői. Nem marad más hátra, mint régi barátjától, Ellingertől kérni segítséget, aki arra panaszkodik, hogy bezárva él a tornyában, s egyenlő lenne a halállal azt elhagyni. Pharoah mindenesetre küld neki egy varázsgömböt egy denevérrel, akit egy csöppnyi baleset ér: miután elindul karmai közt a golyóval, egy villám hasít belé, s porrá hull... a gömb sorsa pedig megkérdőjeleződik.

Nagyjából ezek az előzmények (a játék egyébként nem kapcsolódik az előző részhez, még a főgonoszok sem azonosak, azaz egy teljesen külön sztoriról van szó, nem mint az Ultima sorozatban), s kis csapatunkat máris irányíthatjuk. A játék elején választhatunk, hogy régebbi állást töltünk be (load), vagy egy újat kezdünk (start). Amennyiben újat kezdünk, választhatunk, hogy harc vagy kalandorientált legyen-e a sztori. Aki inkább a kalandért megy, az az adventure-t válassza, persze így is bőven lesz része harcban. Na de lássuk a kezelést:

Kezelés

A képernyő nagy részét a látható táj foglalja el, amiben a megszokott módon közlekedhetünk. Persze van néhány dolog, ami nem egyből szembetűnő: a képernyő tetején elhelyezkedő denevérszáj akkor kezd el mozogni, amikor valamelyik karakterünknek van veszélyérző képessége, s veszélyt is érez. A bal oldali denevér akkor csapkod, ha érvényben van a levitation (lebegés) varázslat. A jobb oldali kis állatka akkor kezd el mozgolódni, ha van valamelyik emberünknek Secret doors skill-je, azaz titkosajtó érzékelő képessége, s éppen egy ilyen mellett állunk. A két fej akkor mozog, ha be van kapcsolva a Clairvoyance varázslat, azaz a tisztánlátás. Ez főleg akkor érdekes, ha egy ládához érkezünk: ha kincs van benne, mindkét fej igent jelez, ha kincs is van de csapda is, az egyik nemet, a másik igent. Ha csak csapda, mindkettő nemmel válaszol. A játékteret átfogó keret négy sarkában egy-egy piros ékkövet láthatunk. Ezek akkor világítnak zölden, ha valami védelmünk van bekapcsolva: bal felső=tűz, jobb felső=elektromosság; bal alsó=hideg, jobb alsó=méreg. A nagy lila ékkőre clickelve a menüablakot hozhatjuk be, ahol kikapcsolhatjuk a zenét, Fx-eket, kiléphetünk DOS-ba, betölthetünk, illetve automatikusan menthetünk (save: game), vagy egy új helyre menthetünk (save: as).

A képernyő jobb felső sarkában lévő Might and Magic feliratra clickelve egy automata-térkép tűnik elő, ami a bejárt területeket térképezi fel, ha van térképész ürge a csoportunkban, illetve ha be van kapcsolva a Wizard eye varázslat, ami azokat a területeket is bemutatja, ahol nem jártunk.

Az ikonok kalandozás közben:

Nyíl (s): ha van íjász a csapatunkba, akkor lövöldözhetünk

Varázslás (c): ekkor varázsolhatunk. Válasszuk ki azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk, majd a New (n)-nel új varázslatot választhatunk (ilyenkor egy kis listából válaszhatunk, a varázslat neve mellett fel van tüntetve, hogy hány varázspontot/ékkövet igényel az adott varázs), illetve a Cast (c)-vel elsüthetjük a kiválasztott varázst.

Pihenés (r): a csapat alszik 8 órát, ha nem zavarják meg őket. Ha felébresztenek alvás közben nem mindenki kel fel. Ekkor kell használni az Awaken varázslatot, aki felkelti embereinket.

Rugás (b): Az elülső két karakterünk rugdos előre. Ajtókat, falakat lehet így bezúzni.

Nagy X (d): Valakit kizárni a csapatból.

Pergamen: A kalandjainkat tekinthetjük meg itt. A Quest items-re clickelve a kalandjainkhoz, küldetéseinkhez szükséges tárgyainkat láthatjuk, a Quest-re kattintva az éppen érvényben lévő küldetéseink rövid leírását olvashatjuk, s az Auto Notes alatt a kép által feljegyzett szavakat, a helyszínek koordinátáit olvashatjuk. Ez igen hasznos, főleg ha mi elfelejtünk feljegyezni egy fontos kódszót.

Térkép (m): Az automata térkép lekérése, rajta koordinátáink, s a hely neve, ahol vagyunk.

Homokóra (i): A dátumot, időt tudhatjuk meg.

Jegyzetlap (q): Gyors infó a csapatról.

Az ikonok harc közben:

Kardok (f): az aktuális figura fegyverével csap a kiválasztott ellenfélre.
Varázslás: lásd előbb.
Emberke és kard (a): mint a kardoknál.
Üvegcse (u): használhatjuk az aktuális karakternél lévő tárgyat.
Futó ember (r): menekülés.
Pajzsos ember (b): védekezés.
Két párhuzamos kard (o): gyors harc. A figurák mindent maguktól csinálnak = nulla élvezet.
Homokóra (i): lásd előbb.
Jegyzetlap (q): meglepő fordulat: lásd előbb!

Amikor harcolunk az ellenfeleink sebessége és embereink gyorsasága fogja eldönteni, ki mikor következik sorra egy körben.

Most lássuk az utolsó informatív elemet a képernyőn: ez a karaktereink arcképe (összesen 6). Ha alszunk, lecsukódik a szemük. Ha mérgezettek, abban az esetben eltorzul a tekintetük, egyszóval elég kifejezőek, ha valami baj van. Az arcok alatti kis ékkő jelzi, hogy milyen állapotban van a karakter: ha zöld, életereje a maximum, ha piros, akkor vészesen kevés, és kék esetén elájult. A sárga egy közbülső állapot. Ha valami csoda folytán több, mint a maximális, akkor ezüst színű a kő. Ha ráclickelünk egyikőjük arcára egy kis infót kapunk az illetőről.

Tulajdonságok

Mgt: Erő **Int**: Intelligencia **Per**: Bölcsesség **End**: Egészség **Spd**: Sebesség
Acy: Célzóképesség **Lck**: Szerencse **Age**: Évek száma **Lvl**: Szint
AC: Védettség (minél nagyobb, annál jobb) **HP**: Életerőpontok
SP: Varázspontok **Resis**: Védettség különféle természeti erők és elementálok ellen.
Skills: Tudományok száma. **Awrds**: Érmek, papirok.
Experience: Tapszatalati pont, gondolom mindenki tudja, hogy x összeg szükséges a karakter szintlépéséhez. **Party Gold**: A csapat aranya
Party Gems: A csapat ékköve (egyes varázslatokhoz szükséges)
Party Food: A csapat kajája (figyeljünk rá, a kocsmából mindig pótoljuk)

Az Exch-el két ember elhelyezkedését változtathatjuk a csapatban (előre kerüljenek az erősek, hátra a gyengébb varázslók). A Quick-el egy gyors infót kérhetünk a csapatról, az Exit-tel kiléphetünk, s az Item-mel az aktuális ember tárgyait vehetjük szemügyre. A tulajdonsági pontok sajátossága, hogy határuk a csillagos ég.

Inventory

Ekkor a képernyő felső részében olvashatjuk a tárgyak nevét, s ha valamelyik tárgy mellett egy kis jel is szerepel, akkor az azt jelenti, hogy éppen viseljük is azt. A különféle felszerelések közül a következő módon választhatunk:
Weap: Fegyverek **Armor**: Páncélok **Acces**: Kiegészítő felszerelések
Misc: Varázstárgyak **Equip**: Egy kiválasztott tárgyat viselni (ha a tárgyra kattintunk a szine zöldre válik.) **Rem**: Egy kiválasztott tárgyat letennni a kézből
Disc: Egy kiválasztott tárgy eldobása. **Quest**: U.a. mint a kalandozás ikonok között a pergament.

Amennyiben a varázstárgyakat választjuk ki, azokat nem lehet viselni vagy nem viselni, hanem Use-zal használni lehet őket.

Tudományok

Thievery: Tolvajlás **Swimmer**: Úszás **Pathfinder**: Ösvénykeresés
Mountaineer: Hegymászás **Cartographer**: Térképezés
Direction Sense: Irányérzékelés, az automata térképen a nyil mutatja, merre tartunk. **Spot Secret Door**: Rejtett ajtók érzékelése **Danger Sense**: Veszélyérzet.

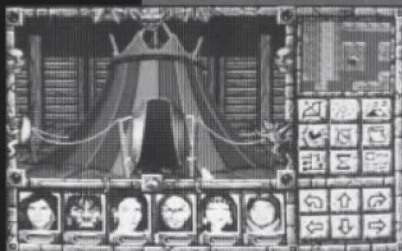
Karaktergenerálás

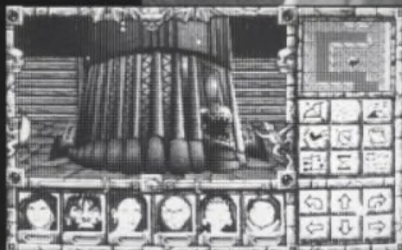
Karaktert késziteni úgy tudunk, ha betérünk a város kocsmájába, s a Sing in feliratra clickelünk. Ekkor a következők tárulnak elénk: a képernyő bal alsó részén helyezkedik el figuránk arcképe, amit a nyilakkal változtathatunk, illetve a Race pont alatt olvashatjuk a faját, a Sex alatt a nemét, és a Class alatt pedig az osztályát. A M&M-ben nincsenek olyan erős faji és osztály megkülönböztetettségek, mint az igazi AD&D-ben, tehát minden faj lehet bármi.

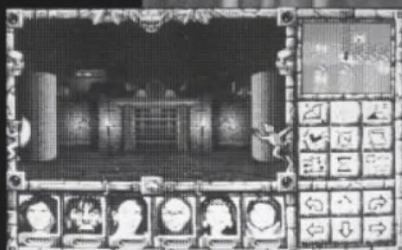
A képernyő közepe táján elhelyezkedő ikonokkal változtathatjuk a véletlenszerűen kidobott tulajdonságokat (Roll), felvehetjük lemezre a karaktert (Create), illetve kiléphetünk a generálásból (Exit). Ugyancsak középtájt találhatók a karakter tulajdonságai, melyek véletlenszerűen jönnek ki. Maximum 21 lehet egy tulajdonság a kezdésnél. A képernyő jobb alsó sarkában az illető karakter tudományait olvashatjuk (ez fajtól és osztálytól változó). A jobb felső részen választhatjuk ki a karakter osztályát. Hogy mit választhatunk, az a tulajdonságoktól függ, minden osztály eléréséhez szükség van egy minimális érték elérésére.

Osztályok

Knight: Lovag, a legjobb harcos a játékban. Bármilyen fegyverzetet és páncélt viselhet, varázsolni nem tud, az életerőpontjai magasan a legnagyobbak. Alapban van egy Armsmaster tudománya, s igy nagyobb ütésekre képes a többieknél (feltétel, hogy az Mgt nagyobb legyen 15-nél.)









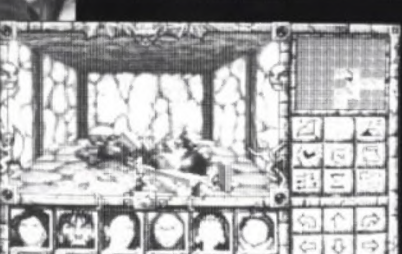


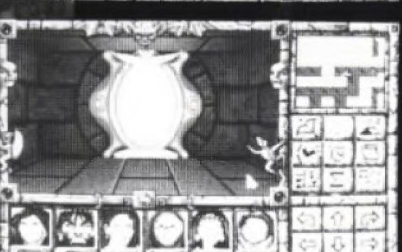
Paladin: Jó harcos, de gyengébb a lovagnál. Ő is bármit használhat, de életerőpontjai a Lovag alatt maradnak. Papi varázslatokra képes. (feltétel, hogy az Mgt, Per, End nagyobb 13-nál.)
Archer: Íjász, jó ha van a csapatban, hisz már messziről is tudjuk lövöldözni az ellenfeleinket. A Chain Mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt, s pajzsot egyáltalán nem. A varázslói varázslatok megtanulására képes. (Feltétel, hogy az Int, Acy 13-nál nagyobb.)
Cleric: Pap, harcosnak nem az igazi, de varázslatai miatt feltétlenül szükséges a csapatba. Nem használhat lő-, és éles fegyvert. Splin mail armort vagy könyebb páncélzatot viselhet, varázspontjai a Paladin duplája. (Feltétel, hogy a Per 13 vagy nagyobb.)
Sorcerer: Varázsló, harcosnak gyenge, de igen erős varázslatai vannak. Csak csuhákat viselhet, tört vagy botot használhat. Varázspontjai az íjászénak a duplája. A térképezéshez ért. (Feltétel, hogy az Int nagyobb legyen 13-nál.)











Robber: Rabló, harcosnak nem a legjobb, nem viselhet a Chain mail-nál nehezebb páncélt. Egykezes fegyvereket használhat, varázsolni nem tud. Tolvajlási képességgel indul, s nagy hasznunkra válhat ajtók nyitásánál. (Feltétel, hogy az Lck 13-nál nagyobb.)
Ninja: Jó harcos, de csak Ring mail vagy könyebb páncélt viselhet, s pajzsot nem. Szinte minden fegyvert használhat, varázsolni nem tud, tolvajképességekkel indul. (Feltétel, hogy az Spd, Acy nagyobb 13-nál.)
Barbarian: Olyan jó mint a lovag, egyedüli hátránya, hogy a Scale mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt. (Feltétel, hogy az End legyen nagyobb 15-nél.)
Druid: Gyenge harcos, csak könnyű fegyvereket és páncélokat viselhet. Mind a papi, mind a varázslói varázslatokat ismeri némi korlátozással, s kétszer annyi a varázspontja, mint a Rangernek. (Feltétel, hogy az Int, Per nagyobb 15-nél.)
Ranger: Erdőjáró, jó harcos. Szinte minden fegyvert és páncélt viselhet, és képes mind a papi és varzslói varázslatok megtanulására. Ösvénykereső tulajdonsággal indul. (Feltétel, hogy az Int, Per, End, Spd 12-nél nagyobb.)

Fajok

Humans: Ember, alapban tud úszni, a varázslatok ellen picit ellenálló.
Elves: Elfek, magasak, ismerik a mágiát, jó varázslók. Ellenállóak némely varázslattal szemben. Hátrányuk, hogy kevesebb az életerőpontjuk a többi fajhoz képest.
Dwarves: Picikék, néhány varázslat és méreg ellen ellenállóak. Jók tolvajoknak és lovagoknak. Megérzik a titkos ajtókat.
Gnomes: Gnómok, jók varázslóknak, egyedüli hibájuk alacsony életerőpontjuk. Veszélyérzéssel rendelkeznek.
Half-Orc: Fél orkok, kifejezetten harcosoknak jók csak, de annak nagyon.

Tippek a kezdéshez

A játék kezelése ezek után könnyen elsajátítható lehet mindeki számára, úgyhogy nézzünk néhány induló tippet. A játék Casteview-ból indul, ahol egy öreg gyógynövényárus hölgy ránk bízza az intróból már ismert elveszett varázsgömböt. Feladatunk ezt eljuttatni Ellingerhez, akinek a tornya valahol itt van a városban. A városban 5 fontos helyszín van, ahová a játék folyamán sokszor vissza fogunk még térni. Ez a kocsma (Tavern), ahol pletykákat hallhatunk, illetve felmenve a lépcsőn vásárolhatunk kaját (Food), ihatunk (Drink), lophatunk, s ugyancsak pletykákat hallgathatunk. Szintén itt van "Sing in", amivel a karaktergenerálásba léphetünk be. A templomot a város főkapujával szemben találjuk, s ha valakinek valami baja van a csapatból, ide térjünk be, meggyógyítják némi ellenszolgáltatás fejében (Heal). Adakozhatunk is (Donation), s ha valamelyik karakterünket megátkozták, annak a fejéről eltávolíthatjuk az átkot (Uncurse). A Bankban helyezhetjük biztonságba pénzünket és értékeinket alacsony kamaton. Az Ogre Foundry-ban vásárolhatunk (Buy), eladhatunk (Sell), azonosíthatunk (Indent), javíttathatunk (Fix) fegyvereket, páncélokat. Az itt bejelentkező menü nagyon hasonlít a inventoryra. A Tag's Train-ben léphetünk szintet karaktereinkkel némi zseton ellenében. A Black'O Magic szaküzlet kifejezetten a varázslatok eladására szakosodott. Itt infókat kérhetünk egyes varázsokról, illetve megvásárolhatjuk azokat. Lényeges, hogy mielőtt bemennénk vásárolni, fel kell irakozni a portán, s ez 50 aranyba kerül.

A mindig fontos helyszíneket leírtam, most jöhetnek a különféle sztorikhoz tartozók. A játék felépítését tekintve kifejezetten kellemes, ugyanis van egy fősztori, s kisebb kalandok. Ezeknek a kalandoknak látszólag semmi közük a fősztorihoz, de gyakran találunk meg egy-egy kisebb kaland folyamán olyan tárgyakat, melyek nélkülözhetelenek a továbbjutásban. Na de nézzünk néhány kalandocskát az elejéről, Castelviewban. Valahol a város utcáin egy sátorban él egy térképész, akinek tévedésből bebörtönözték a testvérét. Ha kiszbadítjuk, kapunk egy térképet valami kincsről, s némi tapasztalati ponttal is gazdagabbak leszünk. A városnak van egy "kincses-része", ahol minden fa mögött aranyat és ékkövet találunk, s ugyancsak erre található két szoba, 9-9 ládával. Az egyikben 1-9-ig vannak beszámozva a ládák, s sorban kell lecsukni őket (XP). A másikban először nyissuk ki valahogy a külső nyolcat, s ha mind nyitva vannak, akkor jöhet a középső 9. Figyeljünk arra, hogy némelyik láda nyitásakor egy másik bezáródik!

A helyi polgármester (ő is egy sátorban lakik) megkér, hogy verjük le a város nyugati részében randalírozó goblinokat. Ha egy kicsit életrekapott a csapat, látogassunk el ide, s a Goblin vezért hívjuk ki csatára (kétszer a második válasz). Itt egyébként szert tehetünk 3 energia lemezre. A változatosság kedvéért ismét egy sátorban ülő emberkének teszünk szívességet: egy hölgy valahol a városban megkér minket, hogy hozzuk visza a csatornarendszerben lakó patkányoktól a nyakláncát. Ha lemegyünk, találkozhatunk egy öreg varázslóval, aki nem engedi, hogy kinyissuk a ládáját... persze ez minket nem zavarhat. Egy kicsi harc után miénk lehet a láda értékes tartalma. Amikor elérünk a Patkány király lakhelyére, s kiirtottuk a népét, ihatunk az itt lévő hordókból. Igaz mérgezést kapunk, de az egészségünk 5-tel növekszik örökre. Ha van pénzünk, érdemes inni belőle, bár következő állomás egyértelműen a templom. Miután visszaadtuk a nyakláncot a hölgynek, egy kulcsot ad cserébe Ellinger tornyához, amibe ezután bemehetünk. A kapuban egy tükör fogad, s kérdésére a második választ nyomjuk. Egy kellemes labirintusba jutunk, ami tele van kapcsolókkal, mindenesetre a lényeg a második emeleten van: az itt lévő rácsos kapukat kinyitva (tapasztalatom szerint ez csak a tolvajnak sikerülhet) bejuthatunk Ellingerhez. A kérdésre, hogy kihez jöttünk, feleljük a torony gazdájának nevét, majd Ellingerel beszélgessünk el. Megtudhatjuk, hogy a birodalom néhány részét - beleértve Kalindra kastélyát is - Almar áthelyezte egy másik dimenzióba, s a visszahelyezésre szükség van 20 energialemezre. Öt lemez elegendő egy negyedének a visszaállítására, tehát ilyenek után kell majd caplatnunk. Egyébként ugyancsak a toronyban találhatunk egy rakat értékes csizmát, s két könyvet, melyekbe beleolvasva 20-szal nő az elektromosság és tűz elleni védelmünk. A toronyból egyébként kijuthatunk a felhőkre, ahol simán mászkálhatunk, bár érdemes bekapcsolni a lebegés-varázslatot, mert könnyen leléphetünk az "útról". Egy lejáron lemenve szert tehetünk a Nyugati torony kulcsára.

Ha elhagyjuk a várost, a város kapuja előtt egy tolvajtól vásárolhatunk 1000 aranyért egy hamis belépőt. Feltétlenül tanuljon meg minden szereplőnk úszni (a városban valahol van egy úszómester), mivel találunk valahol egy hajóroncsot, ami rengeteg értékes cuccot tartalmaz. A várostól észak-nyugatra van egy bánya, melyben sok-sok értékes ékkőre lelhetünk. Emitt van a barbárok tanyája, akiket leverve tekintélyes fegyverkészlet birtokosai lehetünk. Errefelé még kapunk néhány kisebb küldetést; egy öreg valami emerald-kézért küld el minket, egy vándor megkér, hogy írtsuk ki az orkokat; találhatunk még kutakat, melyek időlegesen megnövelik tulajdonságainkat, stb. Tehát a nagy kalandok csak most kezdődnek, s egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.

Végül, utószó gyanánt, az M&M 5-höz csak annyit tudok még hozzáfűzni, hogy irtó klassz. Pergő játékmenet, áttekinthető játéktér, egyszerű kezelés. Mindenkinek melegen ajánlom, hogy hűsöljön vele ebben a nyári kánikulában.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95%		
HANG/ZENE	88%		
JÁTSZHATÓSÁG	91%		
ÖSSZHATÁS	93%		

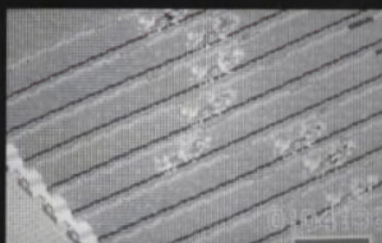
Koronczai Gáspár

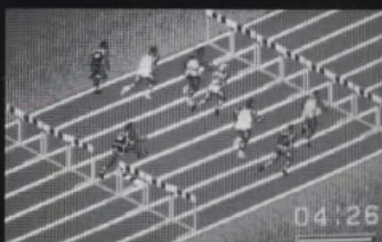
SUPER SPORTS CHALLENGE

Bár számomra a PC a favorit, most egy játék erejéig mégis átnyergeltem Amigára, hiszen sajnos a program egyenlőre csak ezen a gépen ismert. Sajnos, mert az Amiga töltögetése a megszokott sebességhez képest vánszorgásnak tűnt (ezt az érzést csak tovább fokozta a programozók baklövése, ugyanis a lemezműveletek nagy részét koromsötét monitor előtt kell kivárnunk). Cserébe viszont remek grafikát, új ötleteket, jópofa figurákat, egyszerű és kényelmes kezelést kapunk, ami egy sportjátéknál alapvető szempont. A hangokról, azonban már semmi jót nem mondhatok. Az Amiga szinte kimeríthetetlen lehetőségeinek fittyet hányva a program szerzői egyszerűen 'fehér zajjal' pótolják a közönséget, s intéznek támadást dobhártyánk ellen.

A játékban egyébként tíz, többnyire atlétikai (ezek közül csak a két úszás kivétel) számot találunk. Egyszerre akár négyen is versenyezhetünk vagy gyakorolhatunk, ahogyan azt már e stílusban megszoktuk. A legegyszerűbb versenyszám szokás szerint a síkfutás. Itt száz méteren keresztül kell gyötörnünk a tűzgombot, s ez után még az a pár perc töltögetés közbeni pihenő is jólesik.

A gátfutásban már ennél valamivel több fantázia van. Itt ugyanis a nagy rohanás közben a gátak átugrásához jobbra kell húznunk a kart, s ez a művelet hihetetlen összpontosítást igényel. A monoton versenyszámok közül az utolsó az úszás. Ebben emberkénk az előzőkhöz hasonlóan a tűzgombra rajtol, majd ütemes karcsapásokkal (joy jobbra-balra) gyűri le a távot. Mindegyik számban a jobb alsó sarokban látható csík jelzi a hátralevő métereket.





Ha már kellemesen bemelegítettünk, jöhet egy pár kényelmesebb és technikásabb játék. A magasugrásnál először a kar tologatásával a kezdőmagasságot kell beállítanunk, majd a tűzgomb lenyomása után jöhet a roham. Ehhez egyszerűen toljuk előre a kart, s ugrónk mint a szélvész, száguld és kanyarodik a léc felé. Ezután már csak a tűzgombot kell a megfelelő pillanatban lenyomnunk és némi sopánkodás után indulhatunk is második vagy harmadik kísérletünknek.

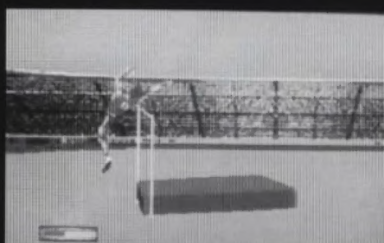
A gerelyhajításnál szintén a roham határoz meg mindent. A nagy sebesség elérése érdekében húzzuk tehát balra a kart mindaddig, amíg a nekifutó végére nem érünk (a jobb alsó sarokban látszó csíkot kell figyelni). A megfelelő időben a tűzgomb lenyomásával kezdhetjük meg a dobást, melynek szögét a kar fel-le tologatásával tudjuk beállítani. Természetesen akkor érhetünk el jó eredményt, ha minél gyorsabban és 45 fokhoz minél közelebb dobjuk el a gerelyt.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		88%	
HANG/ZENE		70%	
JÁTSZHATÓSÁG		71%	
ÖSSZHATÁS		72%	

A súlylökés kísértetiesen emlékeztet az előzőre. Bár ehhez nem kell nekifutni, az indító tűz után be kell lőnünk a dobás szögét, majd egy újabb tűz következik, s már repül is a nehéz golyó.

A végére maradt még három ugrószám (rúd, távol és hármasugrás), melyek kezelését mindenki könnyen kitalálhatja, aki figyelmesen elolvasta az eddigieket, úgyhogy ez legyen házi feladat. Gondolom az öreg rókák már csak legyintenek: "Na, már megint egy olimpia!" és igazuk van, hiszen a játékban nincs semmi új. A programozók mentségére mondom, hogy ezt a "semmi újat" elég szépen készítették el, ezért érdemes megnézni. A kezdő játékosoknak viszont felcsillanhat a szemük, hiszen a műfaj átlagán felüli programot vehetnek kezükbe. A bevezető képek, a grafikák ugyanis jó szórakozást ígérnek, s ezt még a hangok sem tudják elrontani, hiszen azt ki lehet kapcsolni.





Temesvári Tibor





NOBBY THE AARDWARK

Miközben a C64 es az utolsókat rúgja, amikor a legnagyobb cégek is csak néhány ezer darabos eladásokkal számolnak világszerte, akkor a THALAMUS gondolt egyet és egy, a régi időket idéző játékkal lepte meg a nagyérdeműt. Várható volt, hogy amiben a Thalamus keze benne van, az nagy durranás lesz, mint például a Creatures, a Armalyte, Hawkeye volt annak idején. Most itt az új sztár: Nobby, a falánk hangyász. Régen nem született hasonló kaliberű mászkálós játék C64-re, mind a grafikáját, mind a hangulatát tekintve. Végre egy teljes játékot kapunk a pénzünkért, aminek van introja és megnyerése is, és ami a kettő között van, az is fergeteges. Számtalan könnyfa-



kasztó animációjú ellenfél kerül az utunkba, ami igen rögös és nagyon változatos. Hogy jobban képet kaphassatok a játékról, íme néhány infó.

Antophia, mint a nevének első három betűje is mutatja, az ígéret földje egy hangyász számára, ahol szaftos, kövér ízeltlábúak nyüzsögnek mindenhol. Ide igyekszik derék ormányosunk, hogy nyakig elmerüljön a földi gyönyörökben. Addig azonban 8 pályát kell végigizzadnia velünk együtt. Hogy egy kicsit megkönnyítsem a dolgotokat, néhány apró tippet olvashattok a pályákról alábbiakban.

America 1951 AD

A kis hangyabolyokból ki lehet szipogatni a hangyákat, amik azon túl, hogy pontot érnek, remek lövedékül szolgálnak a röpködő keselyűk, a futkosó hörcsögök és a gonoszkodó kiscicák ellen. Minden egyes emeleten futkossunk addig egy irányba, amíg a szem ellát, majd ezután ugorjunk feljebb egy szintet, és folyamatosan haladjunk felfelé. A legfelső emeleten egy vasútvonalat találunk egy sinautóval, amire pattanjunk fel és hajtsuk meg mint a szélvész. A maximális tempó (melyet a felül feltűnő sebességmérő óra jelez) ahhoz kell, hogy a sín végén lévő szakadékon átrepüljünk az ott lebegő léggömbre, amely a következő pályára repít bennünket.

Skyworld 1951 AD

Ezen a pályán a léggömbbel kitartóan jobbra kell haladni. Ahol ez nem lehetséges, ott kitérhetünk fel/le, de soha ne induljunk el tartósan a másik irányba. Vigyázzunk a köpködő ágyúkra, a hegyes tüskékre és a futkosó hangyákra, mert nem érhetnek sem a lufihoz, sem a kosarához, mert kibökik azt. A pálya jobb szélén egy ACME feliratú ládikát találunk, amit felvéve egy bagoly kipukkasztja a lufinkat és mi a vízbe pottyanunk.

Underwater Section

A legegyszerűbb pálya: kalinpálunk egyre lejjebb a víz alatt, amíg a talajon horgonyzó tengeralattjárót el nem érjük. A levegőnk véges, ezért sebesen tempózzunk, ne simogassuk meg a halakat, és a fekete lyukakban pislogó szempárokat is kerüljük.

Atlantis 340 BC

Ismét egy könnyű pálya: nincs más dolgunk, mint folyamatosan jobbra haladni és kerülni a ránk támadó halakkal, tengeri csillagokkal és búvárokkal való testi kapcsolatot.

Atlantis City 340 BC

Haladjunk addig jobbra, amíg lehet, majd lefelé indulva keressük meg azt az aknajáratot, ahol lefelé mutató nyilak jelzik a haladási irányt. Itt nyugodtan essünk le, majd keressük meg jobbra, enyhén fent az ACME dobozkát, ami után közvetlenül ott áll az űrhajó, ami a Mars felszínére röpít bennünket. Érdemes különös figyelmet szentelni a lépegetőkbe bújt három sprite-nyi nagyságú hangyáknak, mert kivételesen jól néznek ki.

Mars Space Station

Ez az a pálya, ahol csak a vakszerencse segít, ugyanis olyan nagy kiterjedésű, hogy lehetetlen pontosan behatárolni az ACME helyét. Jótanácsként érdemes megfogadni: lépkedjünk jobbra a felszínen ameddig csak lehet, majd lefelé haladva eljutunk egy olyan alagútba, ahonnan csak balra lehet menni. Ezen kell végignyomulni, amíg a ládikát meg nem találjuk. Ne féljünk a nagyobb szakadékoktól se, hiszen a gravitáció olyan kicsiny, hogy kellemesen átlebeghetünk felettük.



Space Station Labirinth

A feladat egyértelmű: keresd meg a kis kulcsot, majd az EXIT feliratú kijáratot. Szintén amolyan "próba, szerencse"-pálya, hiszen annyi elágazást kell bejárni, hogy csak győzzük idegekkel és kitartással.

Abandoned Ore Refinery

Igazi csemege az utolsó szint. Egy csillében utazva kell a marha messze elhelyezett ACME-t felszedni. Telis-tele van zavaró mellékvágányokkal, kiszámíthatatlan időben és helyen előbukkanó guruló kövekkel, hatalmas szakadékokkal. A csillében le tudunk guggolni, és így teljesen immunissá válunk a repdeső denevérekkel szemben. A robogó köveket is csak ebben a testhelyzetben tudjuk kilőni, ha dinamittal megsorozzuk őket. Egy követ kétszer



kell eltalálni ahhoz, hogy felrobbanjon. Az utolsó nagy akadályt, egy extra méretű és sebességű sziklát úgy tudjuk ripityára zúzni, ha amint felbukkan, megdobjuk dinamittal, majd rögtön hátrálásba kezdünk, aztán ismét dinamit és mielőtt felrobbanna, visszaugratunk egy szakadék felett a csillénkkel. Nem könnyű manőver, de megoldható. Ebben a pályában az a legszemetebb, hogy minden egyes rontáskor elölről kell kezdeni az egészet. Kicsit kiborító, de ez a jó benne.

A megnyerés igen tanulságos, ugyanis a "ki a kicsit nem becsüli, a nagyot MEGérdemli" elvre épül. A torkos

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA			96%
HANG/ZENE			92%
JÁTSZHATÓSÁG			91%
ÖSSZHATÁS			95%

hangyásznak nem voltak megfelelőek a vékonydongájú házihangyák, ezért büntetésül egy zsíros, duplatokájú, rusnya, triplapotrohú hangya zuhan a fejére, és ez még neki is túl nagy falat.

Zolee

Prince of Persia 2





Valahol az ókori Perzsiában élt egy Szultán, akinek volt egy gyönyörű lánya, kinek szépségét csak a tiszta égbolton felemelkedő holdhoz lehetett hasonlítani. Történt egyszer, hogy a Szultánt egy távoli országba szólította a kötelesség. Távollétében a Hercegnő beleszeretett egy fiatal utazóba, aki megmászta a palota falait, csak hogy láthassa a szépséges leányzót. Ez persze nem tetszett a Szultán Nagy Varázslójának, Jaffarnak, aki már régóta szemet vetett a Hercegnőre. A gonosz mágus megragadta az alkalmat, hogy uralkodója nem tudja gyakorolni a hatalmát és erőszakkal elfoglalta a trónt és a várbörtön mélyére vetette szerelmi riválisát... Hősünknek azonban sikerült megszöknie, s legyőzte a gonosz varázslót (lásd: első rész). Amikor a hatalmas Szultán értesült varázslója gaztetteiről és az idegen hűségéről, mérhetetlen gazdagságot ajánlott fel neki, de az idegennek csak egyetlen kérése volt... Így hát a fiatal szerelmesek összeházasodtak, s boldogan éltek. Pontosan tizenegy napig! Egy reggel, amint az újdonsült Herceg a trónterem ajtajai előtt állt, hideg árnyként valami különös borzongás futott rajta végig. Nem vette észre, hogy ruhája eközben rongyossá vált. Amint a trón felé közeledett, érezte hogy az udvar minden tekintete rátapad. A Hercegnő és a Szultán szintén őt bámulták. "Hercegnő, miért nézel rám ilyen különösen?" - kérdezte a Herceg. "Hogy merészelsz a Hercegnőhöz szólni?" - förmedt rá egy hang, s a Herceg - nagy meglepetésére - önmagát pillantotta meg az árnyékból előlépni. "Őrség! Fogjátok el! Fogjátok el!" - üvöltötte a furcsa alak. "Ne bántsátok! Hiszen csak egy szerencsétlen őrült csavargó." - próbált a Hercegnő közbelépni, azonban a furcsa hasonmás hajthatatlan maradt, aki természetesen ismét nem volt más, mint Jaffar, de ezt a Hercegen kívül senki nem gondolta volna. Így történt hát, hogy a Hecegnek a saját palotájából, a saját katonái elől kellett menekülnie.

Íme hát megérkezett a Prince of Persia gondolom már sokak által várt második része a Broderbound jóvoltából, s szerencsére ezúttal sem kellett benne csalódnunk. A program remek kis introval indul, melyben a történetet saját fülünkkel is hallhatjuk. Maga a játék sem semmi, az első rész sokat szidott háttérgrafikája után a mostani rész csodálatosra sikeredett, s tökéletes hangeffektek teszik még teljesebbé az élvezetet. Hősünk és a többi figura is ezúttal sprite-ból van alkotva, ezért animációjuk már nem annyira tökéletes ugyan, de ezért bőségesen kárpótol minket szebb grafikájuk, kidolgozottságuk. A játékmenet persze maradt a régi: kapcsolókkal ajtókat kell kinyitni, s csapdákat kikerülve, néhány ellenséget leküzdve minél tovább jutni. Némi változás azért történt, ugyanis játék közben a történet is bonyolódik, s ez alaposan feldobja a játék hangulatát. Bevallom az én tetszésemet annyira elnyerte, hogy a mindenkori akció-toplistámon az Another World után rögtön a Prince of Persia 2 következik.

Az irányítás szinte semmit nem változott, legfeljebb annyit hogy most a kardunkat már nekünk kell elővennünk, s kétféle csapás is létezik. Az egyik legfontosabb mozdulat továbbra is a megkapaszkodás: akkor ak-







tivizálódik, ha ugrás közben a tűzgombot nyomva tartjuk. A billentyűzet funkciók közül most csak a két legfontosabbról teszek említést: Alt+G - állás mentés ; Alt+L - állás töltés.



Miután a palota csukott ablakán keresztül megérkezünk, először nem lesz túl nehéz dolgunk, mivel az őrség nincs valami jó kondiban és egy kardcsapástól rögtön megfekszenek. Szaladjunk, ill. ugráljunk végig balra a házak tetején, majd az utolsónál másszunk le. Itt ne bonyolódjunk harcba, hanem csak rohanjunk balra végig a kikötőn, és kapaszkodjunk fel a hajóra.

Potyautasként tehát a Herceg elhagyja Perzsiát, mint ahogy érkezett is valaha. Azonban nem sokáig jut el, a Varázsló ereje ugyanis messzire elér, s hősünk hajóját iszonyatos viharba sodorja. Szerencsére a Hercegnek sikerül túlélnie, így hát hajótöröttként eszmél egy látszólag lakatlan szigeten. Induljunk el balra, azonban a következő képernyőn azonnal álljunk meg, különben elnyel minket a futóhomok. Rövidesen kőlapok fognak a homokból kiemelkedni. Csak arra ne lépjünk rá, amelyen egy rajz látható. Ha így teszünk, a szemben lévő kőtömbnek el kell mozdulnia a barlang bejárata elől. Bent megpillanthatjuk az első olyan helyszínt, ami már igazán hasonlít a játék első részéhez. A barlangokban nem írom le az összes élet-ital helyét, már csak azért sem, mivel némelyik úgyis csak csapdába csal minket. Az ajtókat nyitó kapcsolók közül is csak a leglényegesebbeket fogom megemlíteni, a többi helye és jelentése ugyanis elég egyértelmű, és egyszerű. Tehát csak a fő útvonalakat fogom vázolni. Menjünk szakadatlanul jobbra, egészen addig, ahol egy alsó, és egy felső szinten is folytathatnánk az utunkat jobbra. Itt azonban a balra kivezető negyedik úton haladjunk tovább, majd ereszkedjünk le. Máris egy extra életerő-palackhoz jutottunk, amit természetesen hörpintsünk fel. Mivel vissza már nem fordulhatunk, küzdjük le a csontvázat s távozzunk balra. Később az élet-italnak ne dőljünk be, mivel ha lemászunk érte, többet ki nem jutunk onnan. El kell jutnunk majd egy ajtóhoz, előtte és utána kapcsolóval. Itt vigyázzunk, nehogy a labilis kőlapra másszunk fel. Ha innen simán továbbhaladunk, a következő képernyőn levő ajtó agyon fog nyomni minket. Mivel az első kapcsoló mindkét ajtót, míg a második csak az elsőt nyitja, a következő trükköt alkalmazzuk: a belső kapcsolóval állítsuk be úgy a két ajtót, hogy ellentétesen működjenek ha az első kapcsolót használjuk. Így mialatt az első ajtó nyílik, ugorjunk rá még egyszer a kapcsolóra, minek következtében a második ajtó még csak most kezd el majd kinyílni, tehát lesz elég időnk majd keresztülhaladni. Innen rögtön a pálya kijáratához jutunk.

Ügyködésünk alatt a Szultán ellenségei Perzsia ellen vonultak. Amint a Szultán elindult a harcba, az új "Herceg" magához ragadta a hatalmat. A Hercegnő megpróbálja értesíteni az apját a Herceg árulásáról, de Jaffar persze megakadályozza... A Hercegnő hirtelen betegségének híre megdöbbentette a birodalmat. A növekvő nyugtalanság közepette, a "Herceg" elrendelte a statáriumot és a terror uralma jött el a vidékre...

A most következő pálya igen egyszerű, ha nem akarunk extra életet: a kezdéstől jobbra levő szakadéknál lefele ugrálva az egyik sziklaperemen találhatunk egy varázsitalt, melytől szinte súlytalanok leszünk, s kockázat nélkül levethetjük magunkat a szakadékba. Én viszont inkább a következő útvonalat ajánlom: miután a szakadékba egy szinttel lejjebb ereszkedtünk, induljunk el jobbra, le, majd ismét jobbra, s lám, egy újabb extra élet. Az akadály csupán két ajtó, melyeken ha bemegyünk és lecsapódnak mögöttünk, örökre ott maradunk. Ezeket azonban az előző pályánál ismertetett trükkel szintén kicselezhetjük. Ha sikerrel jártunk, menjünk tovább le, majd balra. Visszajutottunk tehát a szakadékhoz ahol - némi energiaveszteséggel ugyan - le tudunk a legalsó szintre ereszkedni. (A csontival felesleges küzdenünk.) Lent fussunk végig jobbra, egészen a folyosó végéig, ahol megtaláljuk a kijáratot nyitó kapcsolót. Ide felé jövet láthattuk, hogy az útat egy halom csontváz szegélyezi. Nos visszafelé ne álljunk le bámészkodni, mivel az összes csonti életre kel, és a nyomunkba indul. Szerencsére azonban a kapcsolók és az ajtó úgy van itt elhelyezve, hogy az ajtó pont az üldözőink elé fog lecsapódni.



Mialatt átlépünk a következő pályára, egy hang szól hozzánk, hogy siessünk, mivel a kedvesünk haldoklik. Innen válik tehát a játék komollyá, hiszen egy újabb ellenfelünk lett, az idő. (A későbbiekben ezt a SPACE-szel nézhetjük meg.) Ebben a barlangrendszerben egy varázsszőnyeget fogunk találni, amire azonban először még ne üljünk rá. Menjünk inkább tovább, le a szakadékon, majd jobbra, ameddig csak tudunk, és végül fel egy képernyőt. Az itt lévő ajtó kinyitása után óvatosan lépjünk át balra. Az előttünk lévő kőlapot ugorjuk át, mert ha leszakad, lezárja a szemközti ajtót, amely mögött pedig egy újabb extra életet találhatunk. Miután megvan, menjünk vissza oda ahol letértünk balra, s folytassuk utunkat fel. Egy idő után balra egy szakadékhoz jutunk, felette egy függőhíddal, azon pedig egy csontvázzal. Mivel a csontváznak nincs életereje, így csak a következő módszerrel szabadulhatunk meg tőle: először is cseréljünk vele helyet, tehát mi legyünk balra. Ekkor a csontváz valószínűleg megpróbál elmenni jobbra ahhoz a kapcsolóhoz, amelyet idejövet mi már aktivizáltunk, tehát ne engedjük odaérni, csapkodjuk meg a kardunkkal. Ezután helyezkedjünk úgy, hogy a hátsó lábunk kb. a híd ötödik gerendáján álljon. Ha jól csináltuk, egy idő után a híd nem bírja tovább a strapát, és leszakad. Nekünk is csak arra marad időnk, hogy megforduljunk, és megkapaszkodjunk. Még a kardunkat sem tudtuk eltenni, így amikor visszahúzódzkodunk véletlenül leejtjük a mélybe. Ha minden OK, balra az ajtónak nyitva kell lennie, s tovább haladva (a felső szinten maradva) el kell jutnunk a kijáratot elzáró rács kapcsolójáig. Lépjünk rá, s immár akadálytalanul távozhatunk a repülő-szőnyeggel.

Egy elhagyatott vár romjaihoz érkezünk. Bent ha átugorjuk a kapcsolót, továbbmehetünk balra, ahol azonban a labilis kőlapot nehogy leszakítsuk, hanem ugorjunk még előtte le. Pont egy repedéshez érkezünk, amihez ha lehajolunk, egy titkos átjárót fedezünk fel. Átkúszva végre találunk egy újabb kardot. Felfele haladva először találkozhatunk a lebegő fejekkel, melyeket úgy tudunk likvidálni, ha amikor egy pillanatra megállnak előttünk, akkor csapunk beléjük. Még egy szinttel feljebb, ha jobbra elkalandozunk, egy újabb extra életre tehetünk szert. Innen azonban csak úgy tudunk élve leereszkedni, ha az elején nem szakítottuk le a kőlapot. Folytassuk hát utunkat fel, majd balra. Erre majd elsőként találkozhatunkunk a falból kicsapódó pengével, melynél ha nem kúszva haladunk, azonnal ketté szeli emberünket. Innen egyébként egy kis elrejtett szoba kivételével (ahol egy az első részből már ismert kellemetlen varázs-italt és az ellenszerét találhatjuk) csak egy irányba tudunk haladni, így a kijárathoz vezető út egyértelmű. (Két kijárat is van, de mi inkább a jobboldalin távozzunk.) Ha tehát a jobboldali kijáraton jöttünk, akkor balra egy újabb titkos alagút mögött rögtön meg is találhatjuk az ezen a pályán elrejtett extra élet-italt. Ha felvettük, menjünk vissza a repedéshez, s a normális úton menjünk tovább balra. Ott, ahol majd felfele is lesz egy nyílás, másszunk fel, s haladjunk jobbra. Erre fogunk elsőként kígyókba botlani. Ezeket vagy átugorhatjuk, vagy kettéaprithatjuk a kardunkkal. A kígyóktól egyértelmű út vezet a következő kapuig, mely elől szakítsuk le a kőlapot egy ugrással. Kis energiaveszteséggel már itt is leereszkedhetünk a kijárathoz, máskülönben egy kicsit kerülnünk kell. Az ajtót nyitó kapcsoló a kijárattól jobbra van.

A következő pályán ahol csak tudunk, másszunk lefelé egészen az első kapuig, amelyet kinyitva azonban balra haladjunk tovább. Ha a következő kapu előtti szakadéknál lemászunk, lent majd egy újabb extra élet vár ránk. (Az útba eső kapu kapcsolójára szakítsuk rá a kő-



kőlapot.) Térjünk vissza oda ahol letértünk az italért, ahonnan balra haladva eljutunk a várrom egykori tróntermébe. Itt egy kitűnő kardot találhatunk, melyet vegyünk is magunkhoz. A kardhoz hozzáérve azonnal elveszítjük eszméletünket és látomásaink lesznek. Egy nő jelenik meg előttünk, akiről kiderül, hogy az anyánk, és hogy valaha ennek a gyönyörű palotának az úrnője volt, a kard pedig, amit találtunk az apánké volt. A palotát és a szüleinket sötét erők pusztították el, s mivel mi vagyunk az egyetlen túlélő, anyánk azt kéri tőlünk, hogy álljunk bosszút értük. Miután felébredünk, balra távozhatunk a pályáról.

Az új pályára megérkezve mindig csak balra menjünk, majd ahol egy képernyőn belül két szinten is folytatódik az út, egyelőre csak az alsó szinten haladjunk. Egy idő után kiérünk a sivatagba, ahol az egyik szikla mögé elrejtve ismét egy extra életet találhatunk. Fussunk vissza oda, ahol fel tudunk kapaszkodni a felső szintre, s most felül haladjunk óvatosan, majd ugorjunk a sivatag szélén található lószobor hátára. A ló ekkor megelevenedik, és elvisz minket egy hatalmas templomba. Innentől fogva egy újabb dolgot is csinálhatunk, nevezetesen kiléphetünk a testünkből (ide-oda forgolódva). Ez felettébb jó szórakozás, mivel ilyenkor bárkit leküzdhetünk, mi azonban sérthetetlenek, sőt észrevehetetlenek vagyunk. Ezen kívül nyugodtan átmehetünk pl. a zárt kapukon is. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a kilépés nyolc élet-palackunkba kerül, így hát nem hinném hogy bárki is túl sűrűn használná ezt a lehetőséget. A templomot sok helyen harcosok fogják védeni, melyek közül néhány igencsak jeleskedik a kardforgatásban. Azonban ha sosem kerülünk két tűz közé, s nem lépünk túl közel a harcosokhoz, a védekezés-támadás technikával egyik ellenfél sem fog gondot okozni. A templom első pályályának megoldásához azt hiszem nem is kell túl sok magyarázat, hiszen nem sokkal az elindulás után rálelhetünk a kijáratot nyitó kapcsolóra. Rögtön azt is megfigyelhetjük, hogy merre van a kijárat, melyhez egy kis kerülőúton juthatunk el. Itt még azt említeném meg, hogy ha nem mindjárt a kijárathoz sietünk, hanem elkalandozunk balra, újabb extra palackhoz juthatunk.

A második pályán egy jó darabig csak egy útvonalon lehet haladni s közben - persze a csapdát elkerülve - ismét egy extra palackkal gazdagodhatunk. Később miután átugrottunk balra és sikerült még átcsúsznunk a lecsukódó kapu alatt, egy újabb kaput találunk, melyhez elég nehéz odaérni időben. Azt javaslom, miután kinyitottuk, a kapcsolójától azonnal ugorjunk balra, így ugyan némi energiaveszteség árán, de bőven lesz időnk átérni. Ennél a pályánál még két dologra hívnám fel a figyelmet. Az egyik, hogy ahol csak egy harcossal kellett megküzdenünk, a plafonról balról a második kőlapnak nem szabad semmiképp leesnie, mert ha ráesik a kapcsolóra, örökre lezárja a visszautat. A másik dolog az, hogy a kijárat kapcsolója előtt van egy látszólag értelmetlen kis helyiség. Ez azonban nagyon is hogy kell, mivel ha itt ugrálunk, leszakítjuk a túlsó teremben levő kőlapot, s így ott majd lesz időnk leereszkedni a kapcsolóhoz még mielőtt széttrancsírozna minket a csapda. Ha tehát sikerült megúszni ezt a pályát, állítom a nehezén már túljutottunk.

A harmadik pályának van egy borzasztóan egyszerű megoldása, csak arra kell vigyáznunk hogy sose csukjuk le magunk előtt a kapukat. Tehát az útvonal: a kezdéstől menjünk ki balra, s ereszkedjünk le. Innen most már csak jobbra kell haladnunk egészen addig, amíg egy zárt kapunak ütközünk, előtte egy zölden bugyborékoló palackkal. Próbáljuk meg felhajtani a palackot, ekkor azonban egy kis szellem ugrik ki belőle, s már ki is nyitotta nekünk a kijáratot.

A negyedik szint is elég könnyűre sikeredett, hiszen egyfolytában csak balra kell haladnunk. Gondot okozni legfeljebb az fog, hogy az egyik kapu elég észrevehetetlen a hatalmas szobrok mögött. Ha pedig ezt megtaláltuk, akkor a következő kapuhoz nem fogunk sosem időben odaérni. A teendő tehát: az utánunk jövő harcost úgy kell kinyírni, hogy ráessen a kapu kapcsolójára. Később találhatunk még egy extra italt, amire azonban ha szorosan a leírás szerint játszottunk, már nincs is szükségünk. A pálya végén végül megtalálhatjuk azt amiért jöttünk, a Lángot. Nehogy hozzáérjünk, felhúzódzkodva közelítsük meg. Ha megtekintettük, már nyitva is állnak a kijáratok. Menjünk tehát vissza, és távozzunk. Ismét lóhátra pattanunk, s útunk egyenesen Perzsiába vezet. A palota tetejére érkezünk. Ereszkedjünk le, majd az ablakon be. A teremben Jaffar-ral futunk össze, aki nyomban el is varázsol minket. Egy különös, abszurd világba csöppenünk. Jaffar megsemmisítéséhez legalább tizenegy élet-palackra lesz szükségünk. Ha ez nem áll a rendelkezésünkre, a sakktáblától lefele, a dögledező óriáspóknál perzsa harcosok lekaszabolásával juthatunk plusz életekhez. Ha tehát megvan a szükséges energiánk, indulhatunk a végső küzdelemre. A sakktáblától jobbra, a kristályoknál Jaffar még szórakozik velünk egy keveset, s negyedmagával jelenik meg. Csapjunk szét közülük hármat (nehogy hátat fordítsunk valamelyiknek!), ekkor a negyedik, az igazi Jaffar eltűnik. Másszunk innen fel, majd jobbra, ahol végül megtaláljuk a varázslót.

Eljött hát a mi időnk, lépjünk ki a testünkből! (Forgolódjunk ide-oda a nyolcadik energiakisülésig!) A Lángnak köszönhetően testünk fényárban fog úszni, s két energiaegység fejében gyilkos varázslatra leszünk képesesek. Mivel csak egy lehetőségünk van, s Jaffar most már menekülni fog, alaposan célozzunk a varázslattal. Ha sikerrel jártunk, végignézhetjük amint Jaffar elporlad, s a Hercegnő, megszabadulva a gonosz varázslattól, felébred és végre ugyanazt a Herceget pillanthatja meg, akibe beleszeretett. Ezúttal a Herceg már semmit sem hagy a véletlenre, s Jaffar hamvait szétszóratja a szélben. A nép ünnepel, a Herceg és a Hercegnő pedig boldogságban élnek együtt ezután. Hogy miért nem fejeződik be ez utóbbi mondat úgy, hogy "amíg meg nem halnak"? Nos, a játék utolsó képe - amint egy rossz arcú boszorkány éppen üveggömbjében kémleli az újra boldog párunkat - arra enged következtetni, hogy a Herceg kalandjai (szerencsére) ezzel még nem értek véget végérvényesen.

Vári Zoltán







ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95%		
HANG/ZENE	89%		
JÁTSZHATÓSÁG	92%		
ÖSSZHATÁS	93%		





LOST IN TIME

PREVIEW

A Coktail Vision nagy fába vágta a fejszéjét, amikor belefogott a Lost in Time c. játék megalkotásába, mellyel egyedülálló kategóriát és új stílust kíván teremteni. A cég IAM-nak nevezi (Interactive Adventure Movie) az új "technikát", amit a LIT-ban használtak. Ennek az új mozi-szerű kalandjátéknak a neve híven tükrözi megjelenését: a játék telis-tele van digitalizált mozgóképekkel, melyek minden egyes tárgy felvételénél, használatánál megjelennek, s filmszerűen mutatják a főszereplő - a Doralice névre hallgató ifjú hölgy - cselekedeteit. Természetesen ez a nagy mennyiségű digi kép igen sok helyet foglal el, s ezért a cég a több epizódból álló kollekciót külön-külön adja ki, és természetesen megvásárolni is így lehet. Az egyes epizódok több-tíz megásak, s így azt hiszem érthető, miért szükséges a "feldarbolás". Na de lássuk kicsit részletesebben mivel is állunk szemben!

Muriel Tramis neve már sokat sejtet , ha egy kalandjáték elején olvashatjuk. Jusson csak eszünkbe a a Goblins sorozat, az Inca vagy a nemrég ismertetett Ween. Tagadhatatlan, hogy a francia hölgy tele van ötlettel, s ezekből egyelőre kifogyhatatlannak látszik. A grafika három fajtából áll össze: a sztori egy részét videóra vették, ahogy már említettem, s ezekkel az animációkkal (inkább kisfilmekkel) tömték tele a játékot. Több helyen is az Inca-ból már jól ismert 3D-s mozgatásokkal találkozhatunk (ez a technika egyébként a francia Tilt d'Or díjat nyerte el, mint a legjobb grafika és animáció). Az álló hátterek emellett gyönyörűen digitalizált fotók, melyeket Franciaország tájain készítetek. A hangok és zenék klasszak, rengeteg a digitalizált hanghatás, nem árt ha van egy hangkártyánk. A kezelés lényegében megegyezik a Ween-ben használttal, egyedüli újítás a térkép, amely segítségével egy nagyobb helyszínen a különböző helyekre gyorsan juthatunk el. Mindenképpen a Lost javára szól az is a Ween-nel ellentétben, hogy itt nemcsak 1-2 pályára kiterjedő logika-kaland elemekkel találkozhatunk, hanem egyszerre 8-10 képernyős részt járhatunk be, s így nincs leszűkítve az egyszerre bejárható terület. Egyszóval igazi gyöngyszemmel van dolgunk, ami előreláthatólag csak őszre lesz teljesen kész, így most csak egy extra méretű, végigjátszás-szagú ismertetőt készítettem az inyencek számára.

Doralice előtt homályosan kirajzolódik egy hajó gyomrának a képe: a falon valami fehér papír, körben székek és egy horgony... vajon hogy kerülhettünk ide? Először is vessünk egy pillantást a plakátra: 1840-es dátumot olvashatunk rajta... de hogy lehet ez? Egy vadidegen hajón felébredünk, s egy több mint 150 évvel korábbi plakáttal találjuk szembe magunkat... Legjobb, ha gyorsan cselekszünk: forduljunk balra, s nézzünk be a baloldali hordó mögé, mire egy lámpást találunk. Forduljunk ismét balra, s világítsunk be az itt álló hordó mögé a lámpával, mire egy szivacsot találunk. A szivacsot mártsuk bele az itt álló vödör vízbe, majd forduljunk meg, s mossuk le a plakátot a falról, mire az lemállik. Forduljunk el a lejárat felé, s magunk előtt világítva menjünk le a tatba. Az előttünk heverő hordóba kukkantsunk bele, s vegyük ki onnan a borosüveget. Forduljunk meg, s a szivattyúra öntsük ki a bort, mire meglazulnak a szivattyú szerkezetei, s mi könnyedén kipumpálhatjuk a tatból a vizet. Most, hogy már nincsen víz a hajófenékben, forduljunk balra, s a lánc mellől vegyük magunkhoz a dugóhúzót, majd irány felfelé. Fent a dugóhúzó segítségével lökjük ki a poszter alatt lévő lyukból a dugaszt, majd a lyukon keresztül beszélgessünk el Yoruba-val, akitől megtudhatjuk, hogy a hajó egy Yarlath nevű földbirtokosé, aki a St. Cristobald szigetén lakik, s most hajójával egy idegen helyre készül. Yoruba egy ősi egyiptomi mágus leszármazottja, s az a feladata, hogy vigyázzon az ősei kincsére, egy szarkofágra, de Yarlath leláncolta ide a hajófenékbe, s a szarkofágot eltulajdonította tőle. Mesél még Velvetről, aki Yarlath felesége, de valójában ő Yorubát szereti. Yoruba már eltökélte magát: mielőtt megérkeznének, véget vet életének... s büszkén mutatja meg nekünk a kését. Hál' istennek Doralice diplomáciai érzékének köszönhetően Yoruba letesz tervéről, s a kést ideadja nekünk, mi pedig megigérjük, hogy kiszabadítjuk öt.

A kés segítségével kis vájatokat tudunk vágni a felfelé vezető oszlopba, s egy szinttel feljebb tudjuk küzdeni magunkat. Fent haladjunk előre kettőt, majd forduljunk balra, s az ott lévő dézsák egyikéből vegyük ki a ruhát. Forduljunk ismét előre, lépjünk egyet, s ismét forduljunk balra, ahol egy kallantyú kelti fel figyelmünket. Húzzuk meg az imént felszedett ruhával, mire tőlünk jobbra a falban egy rekesz nyílik meg. Forduljunk felé, s szedjük ki a rekeszből a szappant, amit rögtön aprítsunk fel a dugóhúzóval. Ha evvel meglennénk, hátra arc, s menjük el addig, ahol feljöttünk, majd forduljunk balra, a kis szekrényszerűség felé. A szappannal dörzsöljük be a szekrény alját, mire azt ki tudjuk nyitni puszta kézzel. Bent egy szakácsra lelünk, aki csak az első szóig tűnik annak. Ő valójában Melkior, aki az Idősíkok Közötti Rendőrség egyik tagja, s feladata az, hogy figyelje azokat a személyeket, akik valami rosszban sántikálnak az idősíkok között. Elmondja, hogy Yarlath után nyomoz, és St. Cristobald szigetén került fel a hajójára, mint szakács. Pechére elfogytak a főzéshez szükséges alapanyagok, s így kénytelen volt mindent összekotyvasztani, aminek Yarlath nem nagyon örült, s mérgében ide zárta. Doralice őszintén sajnálja, de még mindig halvány fogalma sincs, hogy a fenébe kerülhetett ide ő maga. Melkior ötletére koncentrálni próbál és emlékezni kezd...

152 évvel később kezdődött a történet... Egy jegyző hívta meg

Doralice-t a Prunelière kastélyhoz Dél-Franciaországba, a tengerpartra. A kastély állítólag - az ő örökségét képezi. Doralice el is ment, de nem talált ott senkit, s így erővel hatolt be. De hogyan is történt mindez pontosan??? "Visszaemlékezésünk" a kastély kapujában veszi kezdetét. Az ajtó előtt egy paci áll, s nem hajlandó elhagyni jelenlegi helyét. A kerítés mellett álló traktort vizsgáljuk meg tüzetesebben: találunk benne egy akkumulátort, s egy kis tartóban egy cigarettásdobozt alumíniumfóliával és egy gyufásskatulyával, valamint ezek mellett egy pipettát. A traktor felett egy kosárra lelünk almával - tegyünk el egyet. Az alma tökéletesen megfelel a ló elcsalogatására a kapu elől, úgyhogy ezt tegyük is meg. A kapuról vegyük le a papírt, amit a jegyző hagyott itt, s ezen tudatja velünk, hogy eljött, de a kaput valaki lelakatolta, s így nem tudott bejutni. Mindenesetre itt hagyta nekünk a hivatalos okiratot (biztonságos egy hely), amit egy dobókával tűzött a kapura szerelt céltáblára, tehát egy dobóka is a tulajdonunkba kerül. A pipettával szívjunk ki egy kis savat az aksiból, s csorgassuk a kaput lezáró lakatra, mire az elmarródik, és szabad az út befelé...



A kastély előtti kertben találjuk magunkat, első utunk a bejárati ajtóhoz vezessen. Természetesen zárva van (ráadásul belülről!). Vegyük le az ajtó felől a kis portrét, majd próbáljuk kinyitni az ajtót a kilinccsel: pechünkre a kezünkben marad a kilincs. Vegyünk fel az ajtó mellől egy **fadarabot, majd menjünk el a** világítótorony északi oldalához. Itt vegyük fel az üveget a hordó elől, s pöccintsük ki a hordó dugóját a dobóka segítségével, mire abból kifolyik a víz, s magunkkal vihetjük az üres hordót (szép kis teher egy nőnek). Menjünk vissza a házhoz, s öntsük bele az imént felszedett üvegből a bort az akkumulátorba, majd tekerjük a letört kilincsre a portrét tartó drótot. Ezt a szerkentyűt (jobb helyeken elektromágnesnek hívják) szereljük az akkumulátorra (pontosítok: most lesz igazi elektromágnes). Most a dobóka segítségével pöccintsük ki a kulcsot a zárból, majd az elektromágnes segítségével húzzuk ki a mi oldalunkra a kulcsot. Így már semmi sem akadályoz a bejutásban. Bent vegyük fel az evezőt a falról, majd a drótot a biztosítékdobozról. Nyissuk ki a biztosítékdobozt, vegyük ki a biztosíték elől a ragasztósdobozt, s a megüresedett helyre tegyük be az alumíniumfóliánkat, s így helyezzük be a kiesett biztosítékot a helyére. Ha ezekkel megvolnánk, vegyük el a fal mellől a rudat, s helyezzük rá a kályhára. Még két tárgy van itt, amit felszedhetünk: egy tűzoltókészülék, s egy hússütő nyárs a kályháról. Menjünk vissza a világítótorony északi felére, s a hordó mögötti pinceablakot zúzzuk be a nyárssal. Mögötte egy slagra (magyarul locsolótömlőre) lelünk, aminek még sok hasznát vesszük a későbbiekben. Legjobb, ha most elmegyünk a kripta bejáratához, ahova lépcső vezet fel, majd a kriptába lifttel juthatunk le. Itt felfedezhetünk az egyik lépcsőfokon egy fekete lyukat, amibe - micsoda véletlen! - pont beleillik a portré... Nyomjuk meg a portrét, s ennek hatására egy tábla tűnik elő a liftfelvonó ajtaján. Ha ráclickelünk, egy nevet olvashatunk, s alatta a születési és elhalálozási dátumokat. Vonjuk ki az elhalálozási évből a születési évet, s a nyilak segítségével állítsuk be, mennyit élt az ürge. Ha rendben a beállítás, nyomjuk meg a keresztet, s az ajtó máris megnyílik. Kössük a kilincsre a slagot, majd menjünk el a világítótorony bejáratához, ami ezidáig zárva volt. A nálunk lévő slag másik végét csomózzuk a kilincsre, s menjünk vissza a felvonóhoz, mivel a biztosítékot megcsináltuk, ezért elméletileg működnie kell. Clickeljünk a vezérlőtáblára, s nyomjuk meg a gombot. Próbálkozásunkat siker koronázza: a világítótorony ajtaja kipattan, s szabad az út az új helyszínek felé. Egy csöppnyi malőr azért akad: a slag kiszakadt.

A világítótorony alsó szintjén vegyük fel a lépcsőről a fapapucsot, s a benne található kulcs segítségével nyissuk ki a lefelé vezető utat. Lent nyissuk meg a vízelzárócsapot, majd másszunk vissza. A lefelé vezető lépcső mellett egy ablakban találhatunk egy üvegszilánkot, amit tegyünk el (ezt az ablakot zúztuk be nemrég). Ezek után vegyük felfelé az irányt. Fent húzzuk ki a fiókot, mire egy hajónaplóhoz jutunk, amiben egy tengerész a közeli veszélyes zátonyokról ír. Kutassunk még egyszer a fiókban, mire egy tubus maró savhoz jutunk. A szobában egy szekrényt is találunk, amit puszta kézzel nem tudunk kinyitni, ezért kénytelenek vagyunk az evezőnkhöz folyamodni: feszítsük fel vele a szekrény ajtaját, ahol egy klasszikus borotvakésre lelünk. Nem marad más hátra, mint felkapni az asztalon heverő távcsövet, s kikémlelni vele a tengerre: egy hajóroncsot keressünk meg a vízen, s ha befogtuk, clickeljünk egyet. Most közelről tekinthetjük meg a roncsot, de még mindig túl nagy a távolság, hogy alaposabban szemügyre vegyük a fedélzetet. Kattintsunk egyet a hajón, s most már egészen közelről láthatjuk: három címerre figyelhetünk fel a hajó oldalán, mindegyik különböző színnel és jellel ellátva. Jegyezzük fel pontosan a látottakat, majd tegyük le a távcsövet és nyomuljunk felfelé, a világítótorony legtetejére. Fent Doralice a lámpával nem sokat tud kezdeni, esetleg az ablak elé feszített lepedővel: húzzuk el a lepedőt, mire Doralice egy üveg petróleumra lel rá. Most vegyük kézbe a borotvát, s nyírjunk ki egy darabkát a lepedőből, s rakjuk el. Egyelőre hagyjuk itt a világítótornyot, s menjünk el a felvonóhoz. Clickeljünk az ajtajára (most [illegible] leszünk, nem mint a slag-bulinál), majd nyomjuk meg a gombot. Egy pillanat múlva már az úgynevezett kriptában vagyunk, ami az igazat megvallva jobban hasonlít egy raktárra. Tegyük le a láda mellé a hordót, álljunk rá, s így a megfelelő

magasságról elérhetjük a gerendára helyezett üveget. Természetesen vegyük magunkhoz, s a dugóját kilőve találjuk el a gerenda legtetején gubbasztó oldó-sprayt, ami leesik elénk a földre. Most jöhet a láda: kattintsunk rá, s a hajón látott jeleket állítsuk be a gombok segítségével. A jelölések szinte azonosak, ami a hajón kard volt, az itt tőr, ami ott ágyú, az itt pisztoly, ami ott ágyugolyó, az itt lőszer. Ha megvan a beállítás, nyomjuk meg a jobb alsó sarokban elhelyezkedő gombot, s a láda máris kinyílik, s mi egy darab üvegszál és egy feljegyzés birtokosai leszünk.



Most siessünk vissza a kastély kertjébe, s csavarjuk fel a csapra a lyukas slagot. Vizsgáljuk meg közelebbről, s tekerjük a lyukas részre az üvegszálat. Ha meglennénk, öntsük le az üvegszálat ragasztóval, s a slag ismét működőképes. Fogjuk meg a végét, s tegyük be a mellettünk lévő víztárolóba, s nyissuk meg a csapot. A feltöltődött tároló egy dugót is felhoz, ezt tegyük el, majd irány a világítótorony alja, ami a tengerpartra vezetne, de le van zárva egy vaskapuval (itt nyitottuk meg a vízelzárót). A jobb oldalon valamit benőttek az algák... Tegyük a következőket: a maróval marjuk le az algák egy részét, majd az üvegszilánkunkkal kaparjuk le az algákat a kőről. Előtűnik egy kis üreg. Fújjunk az üregbe egy kis oldó-sprayt, majd tegyük bele a sütőnyársat. Gondolom ezután egyértelmű, hogy meg kell forgatni azt. A forgatás eredménye nem marad el: a vaskapu elhúzódik, s szabad az út a tengerre. A parton álló csónakból merítsük ki a vizet a fapapucs segítségével, s a csónak fenekén tátongó lyukba tömjük bele a zsebkendőnket. Persze ez még nem elég, fogjuk meg a dugónkat, s nyomjuk azt is bele... Nincs más hátra, mint elővenni az evezőt, beugrani a csónakba, s irány a nyílt víz (Doralice kiteszi a hordót és a tűzoltókészüléket a partra)!!!

A tenger sok meglepetést rejteget: cápákat, viharokat, kalózokat, zátonyokat, sziklákat... igen sziklákat! Szegény Doralice-nak sikerült is telibekapnia egyet (de hát mit várhatunk egy nőtől?). Rövidke úszás után egy parti kalyibában kötünk ki, ahová belépve halotti csend fogad. Nyissuk ki a szekrényt, s egy üveg zöld fűszerolaj tulajdonosai lehetünk, s még egyszer átkutatva egy üveg ízesítőre is lelünk. Most jöhet az asztalon heverő kosár: vegyük ki a benne lévő piros rongyot, majd a szöget, s végül egy kenyeret is találunk benne. Ha ezekkel készen lennénk, fogjuk meg a kenyeret és az ételízesítőt, s itassuk át vele a kenyeret. Az asztal mellett álló szék lába alól húzzuk ki a jegyzetet, amit Melkior írt Yarlathról (pl. azt, hogy 4 órát alszik, csak vizet iszik, allergiás az orchideára, kiváló hipnotizőr). Toljuk el a széket a lámpa alá, álljunk fel rá, s a szög segítségével akasszuk le a lámpát. Hagyjuk el a halászkunyhót, s menjünk ki a tengerpartra, ahol a sziklákon verjük szét a lámpát: így egy horgonyszerű valamihez, két fakoronghoz és egy gyertyához jutottunk. Most fogjuk a pácolt kenyerünket, s tegyük ki a házikó tetejére, mire egy sirály lecsap rá, s egyúttal leveri a mentőövet a lábunk elé. A borotvánkkal vágjuk le róla a a drótkötelet, majd a horgonyszerű izénket kössük rá a madzagra. Bármilyen hihetetlen, de egy hegymászószerelést sikerült így összebarkácsolnunk, s a sziklákon felkúszva ismét a gyanús kastélyunk előtt találjuk magunkat...

Először is vágjunk le egy darabot a slagból a borotvával, úgy sincs már rá szükségünk. A következőkben menjünk el a hordónkért és a tűzoltópalackért, s ezek után térjünk be a házba. Rakjuk a nálunk lévő fákat a kályhába, majd locsoljuk meg egy kis petróleummal. Most jöhet a piros zsebkendő, majd a nálunk lévő zöldszínű, állítólag fűszeres üveget használjuk a gumicsődarabon, aminek meglepő eredménye lesz: egy gyufaszál (hogy hogyan, ne kérdezd)! A gyufát gyújtsuk meg a kénpapíron (a cigisdobozunkban van), s a tűzzel pedig gyújtsuk be a kályhát. Akinek jó a memóriája, az még emlékezhet, hogy egy rudat helyeztünk el nemrég a kályhán. Na most ez a rúd a meleg hatására kezd megnyúlni, s két pontot megnyom a falon, aminek hatására a kályha előtt egy talapzat tűnik elő... Helyezzük a hordót a platformra, tegyük a dugó helyére a gyertyánkat, üssük ki tetejét a slagdarab segítségével, majd nyissuk ki a kályha mellett álló ládát, s merjünk belőle homokot a fapapucs segítségével a hordóba... Láss csodát, a falon egy rejtett üreg nyílik meg, amibe belépve egy baljós helyre jutunk.

Az oszlop mellől vegyük el a harapófogót, majd tegyük le a földre a fakorongokat, s rájuk állva clickeljünk az elektromosan lezárt ládára. A lakat előtt egy villamosvezeték húzódik: a nálunk lévő drótot kössük a vezetékre, s a harapófogóval csípjük el a lakat előtti vezetékrészt. Az áramkör így zárva maradt, mivel lekötöttük a dróttal. Most a pipettával szívjunk fel a földről egy kis folyadékot, s csepegtessük a lakatba. Ha megvagyunk vele, fújjuk le a lakatot a poroltóval, amitől a lakat szétesik... s láss csodát! - a ládában megpillantunk egy színarany, egyiptomi szarkofágot!!! Megjelenik Yarlath, aki leugat minket, nem veszi figyelembe, hogy ez a mi házunk, azt állítja ezt ő építette 1840-ben. A szarkofágban egyébként Americiumot, radioaktív anyagot tárol. Tehát Yarlath valami rosszban sántikál... Elhomályosodik előttünk a kép, s ismét visszakerülünk 1840-be. De ez már egy másik történet, aminek csak ősszel örülhetünk. Addig is izgatottan várjuk a teljes verziót!

Koronczai Gáspár

EiSHOCKEY MANAGER

Végre elkészült a Bundesliga Manager folytatása, melyben már nem foci, hanem egy jégkorongcsapat ügyes-bajos dolgaival kell megbirkóznunk. Másik érdekesség, hogy nem csak a nemzeti bajnokságban és a különböző kupákban kell vitézkednünk, hanem a válogatott világbajnoki szereplése is csak a rátermettségünkön múlik. (A válogatott irányításáról külön nem írok, hiszen ez a bajnokság egy leegyszerűsített változata.) Mivel az új játék sokkal több lehetőséget nyújt és sokkal szebb, mint elődje, így valószínűleg hatalmas sikert fog aratni. Kár, hogy az angol változatra még várnunk kell, s addig be kell érnünk a némettel.





A játék kezdetén a Modus felirat alatt választhatunk, hogy a nemzeti bajnokságban vagy a VB-n veszünk részt. Ezután beállíthatjuk a nehézséget, a játék hosszát, valamint azt, hogy melyik osztályban kezdjük a szereplést. Végül adjuk meg a játékosok számát. Ehhez a kép bal szélén látható négyzetekre bökjünk rá, válasszunk ki egy arcot és írjuk be a nevünket, majd ugyanabban a sorban a másik négyzetbe válasszuk ki a csapatot. Ha a bajnokságot választottuk, akár négy játékos is játszhat. Ha készen állunk, válasszuk a jobb alsó sarokban a korongot.



A főképernyő és a program kezelése nagyon emlékeztet az előző változatra. Az egyes menüpontok rajzát kiválasztva alul kis ikonok jelennek meg, melyek mind különböző lehetőségeket jelképeznek. Ezekbe a részekbe a bal egérgomb lenyomásával jutunk, visszalépni pedig általában a jobb gombbal lehet. A kép tetején mindig a soron következő játékos képét, a baloldali grafikonon pedig csapatunk és a következő ellenfelünk helyezésének eddigi alakulását látjuk. Most pedig vegyük sorra lehetőségeinket:

Manager

Az ügyvezető elsődleges feladata természetesen a klub pénzügyi helyzetének rendbentartása. A Finanzen pontban egyrészt hitelt vehetünk fel a bankból, vagy valamelyik játékostársunktól, illetve felesleges pénzünket fektethetjük be gyengén kamatozó betétekbe vagy jobb, de kockázatosabb kötvényekbe (ezek árfolyamváltozását alul egy grafikon mutatja). Az egyes akciókhoz először válasszuk ki partnerünket (tehát a bankot, társunkat vagy valamelyik részvényt), majd a kép közepén lévő fekete csíkon állítsuk be az összeg nagyságát. A csík bal felét a vásárlás és a kölcsön felvétele, a másikat az eladás és a visszafizetés közben használjuk. (A megadott összeget a csík fölötti + és - gombokkal módosíthatjuk.) Végül nyomjuk le a piros (vétel) vagy a zöld (eladás) nyilat, s az üzlet megköttetik.

A következő bevételi forrás a hirdetés és a televíziós közvetítések (Werbung). Itt az egyes hirdetési felületeket kiválasztva a középső ablakban megjelenik a cégek aktuális ajánlata (hány hónapra és havonta mennyit), melyek között a kis nyilakkal válogathatunk. Itt a szerződést az Annehmen gombbal köthetjük meg.

A stadionban a bevételeken túl (itt állíthatjuk be ugyanis a belépőjegyek árát), megkezdhetjük a csarnok és környékének szépítését, fejlesztését, a férőhelyek számának növelését. Ezek elkészültük után mind növelni fogják a bevételt, hiszen jobb körülmények között több néző látogat ki a mérkőzésekre, így az árak is magasabbak lehetnek. A kép alján mindig a pálya aktuális állapotát látjuk, de amikor alul lenyomjuk a jobb gombot, ez átvált a jelenleg zajló korszerűsítések listájára.

A Jugend menüt szintén az előrelátóbb vezetőknek ajánlom, hiszen itt az utánpótlásra fordított összegeket állíthatjuk be.

Edző (Mannschaft)

A sor első gombja a csapatösszeállítás. Ekkor egy lista jelenik meg a képen, melyben a játékosok összes adatát (életkor, meccsek, gólok, kiállítások) nézhetjük meg. Az utolsó adat a játékos javulását vagy romlását mutatja. Itt állíthatjuk össze a pályára lépő sorokat (bal egérgomb - IN TEAM), illetve a cseréket (jobb gomb - RESERVE).

A Taktik pontban pedig természetesen a taktika következik. Itt beállíthatjuk, hogy a csapatösszeállítás automatikus vagy kézi legyen, az egyes sorok milyen rendszerben váltsák egymást a jégen (például mindig a legjobb erőben lévők lépjenek pályára) valamint, hogy az egyes sorok milyen célért küzdjenek (ez lehet kis vereség vagy nagy akár gólarányjavító győzelem is).

A következő pontban a szerződéseket hosszabbíthatjuk meg (válasszuk ki a játékost, majd írjuk be az évek számát), a Transferben pedig új játékosokat szerződtethetünk és régieket tehetünk átadólistára. A szerződtetésnél érdemes a kért árhoz közeli összeget felajánlani, különben nem tárgyalnak velünk. Ugyancsak itt bízhatjuk meg emberünket, hogy alacsonyabb osztályban keressen tehetséges játékosokat.

Végül a Training-ben állíthatjuk össze a csapat heti edzéstervét. Ehhez az alul látható edzés és pihenésfajtákkal kell kitöltenünk a naptárat.

A statisztikák között az edző és az ügyvezető munkáját értékelő grafikonokat, táblázatokat (például góllövőlista, fair play tábla) a következő két menüben pedig a bajnokságok sorsolását (Paarungen) és a csapatok erősorrendjét (Starken) találjuk meg. Az utolsó előtti pontban a lemezműveletek mellett a játék működését is beállíthatjuk (mely eredményeket mutassa a fordulók után, mennyit és milyen gyorsan akarunk látni a meccsekből). Itt a pingvin jelenti egy funkció be, korong pedig a kikapcsolását.

A mérkőzéseket a jobb felső sarokban látható rajz lenyomásával kezdhetjük el. Ekkor az eredményjelző táblát látjuk, a kép azonban a nagy helyzeteknél azonnal átvált a stadionra. A táblán zöld alapon a két csapat helyzeteit, piros alapon a játékosok számát, illetve a kiállításból hátralevő perceket, a Zuschauer mellett pedig a közönség létszámát látjuk. Ha az órát kicsit fel akarjuk gyorsítani, a bal alsó sarokban található kis gombot nyomjuk meg.

Távirati stílusban ennyit tudtam elmondani a játékról. Remélem a fontos információkat mindenki megtalálja benne. A legfontosabb például az, hogy a program fantasztikusan sikerült. Az új ötletek, lehetőségek, valamint a rengeteget fejlődő grafika azt sugallja, hogy félretehetjük a Bundesliga Managert, hogy minél hamarabb megtanuljunk korcsolyázni.

Temesvári Tibor

Unod már a szokványos mászkálós, platform játékokat? Szereted az ötletes logikai fejtörőket? Ha a válaszod mindkét esetben igen, akkor bizton állíthatom, hogy a Morph a Te játékod.

Kezdetben Morris Ralph (a barátainak egyszerűen csak Morph) egy teljesen hétköznapi - talán egy kicsit pajkos - srác volt. Egy nap úgy határozott, hogy beugrik meglátogatni az ő tudós barátját, Professzor Krankenpot-ot, aki persze abból a fajtából való volt, akiktől a szülők óvják a gyerekeiket. Hősünk tehát megérkezve Krankenpothoz izgatottan vette észre, hogy a Prof éppen a legújabb találmányán, egy teleporton dolgozik. Morph - természetéből adódóan - rögtön ki is akarta próbálni a gépet, s nyomban oda is állt a teleport adó állomásához. A Prof meghúzta az indítókart, s a szerkezet szépen el is tüntette hősünket. Ekkor azonban valami váratlan dolog történt. Morph ugyanis sehogy sem akart megjelenni a vevő állomásnál. Ellenben a gép elkezdett remegni, majd füstölni, s pillanatokon belül atomi darabjaira hullott szét. Hogy hova is tűnt akkor Morph? Nos, miután a füst elszívódott, a Prof megdöbbenve vette észre, hogy a kölyök egy különös plazmakeverékké változott, mely képes négy féle alakot, azaz halmazállapotot felvenni. Morph-nak csak egyetlen lehetősége maradt, hogy visszanyerje eredeti alakját: meg kell keresnie a teleport alkatrészeit, melyek a robbanás következtében szanaszét hevertek a ház körül.

Első ránézésre a program csak egy igen ötletes, addig semmihez sem (vagy talán csak a Putty-hoz) hasonlítható, remekül kivitelezett kis platform játéknak tűnhet. Mivel azonban a különböző akadályok leküzdéséhez mindig más és más halmazállapotot kell felvennünk, viszont alakot változtatni csak korlátozott számban tudunk, pár perc játék után arról győződhetünk meg, hogy a pályákon alaposan kidolgozott logikai feladványokat is meg kell oldanunk. A játékban összesen huszonnégy pályát kell teljesítenünk, mely négy helyszínre (mindegyikben hat pályával) van osztva, úgy mint: a Laboratórium, a Gyár, a Kert, és a Csatorna. Ezeket a helyszíneket tetszés szerinti sorrendben kutathatjuk végig, sőt ha az egyik zóna felidegesít minket, játék közben is átmehetünk egy másik helyre. Hősünk tehát négy féle alakban képes megjelenni: lehet légnemű gázfelhő, folyékony vízcsepp, pattogó gumilabda, vagy súlyos, kemény ágyúgolyó. Ezeket az alakváltozásokat a tűzgomb lenyomása után a joy megfelelő irányba történő mozgatásával érhetjük el. A program érdekessége, hogy a szinteken tulajdonképpen nincsenek valódi ellenfelek, testi épségünket csupán különböző tereptárgyak mint pl. csatornák, ventillátorok, tüskék, tüzek, vagy mágnesek veszélyeztetik.

Minden egyes pályán tehát a teleport egyik alkatrészét kell megtalálnunk, s ha ez megvan, el kell jutnunk a kijárathoz, ahol - ha mindent jól csináltunk - a program néhány halleluja eléneklésével nyugtázza sikerünket. Ha azonban kudarcot vallottunk, akkor sem kell idegeskedni, szerencsére csak az utolsónak abbahagyott pályát kell újrajátszanunk. Hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk, nem csak az átváltozásaink száma van korlátozva, hanem az időnk is: minden pályára két percet kapunk. Ez így leírva egyébként talán még mindig túl egyszerűnek tűnhet, de ez egyáltalán nem így van. Az első pályákon ugyan még valóban nincs nehéz dolgunk, azonban a későbbi szinteken ha nem a megfelelő időben, nem a megfelelő alakot használjuk, akkor azokra az akadályokra nem marad majd az adott halmazállapotból, ahol arra feltétlenül szükség lenne. Így pedig igen könnyen el tudunk akadni, vagy beragadni bizonyos helyekre. Minden egyes halmazállapot a játéktér alatt van jelezve, alattuk pedig azt olvashatjuk, hogy az egyes állapotokat még hányszor használhatjuk. Ha valamelyikből többet használunk el, mint amennyit lehet, akkor a pályát mindenképp újra kell majd játszanunk. Még fontosabb a jobb alsó sarokban a csillagok száma, ez ugyanis azt jelzi hogy az adott pályán összesen hányszor változtathatunk halmazállapotot. Na persze transzformációkat és csillagokat még majd a pályákon is begyűjthetünk. Az átváltozáshoz mellesleg nem feltétlenül kell csillagot felhasználnunk, mivel találkozhatunk majd fűtőszálakkal, vagy jég kockákkal melyek a megfelelő módon változtatják hősünk állagát. A játéktér alatt még egy fontos dolog, az inventorynk helyezkedik el. Ide kerülnek be a felvett tárgyak, mint pl. a kulcsok, vagy a térképek. A térképeket egyébként úgy tudjuk megnézni, ha a tűzgombot folyamatosan nyomva tartjuk. Morph négy féle halmazállapotban képes megjelenni, melyek közül persze mindegyiknek megvan a maga előnye, de hátránya is. Ezeket a mellékelt "arcképcsarnokban" láthatjátok.

GÁZFELHŐ



VÍZCSEPP



GUMILABDA



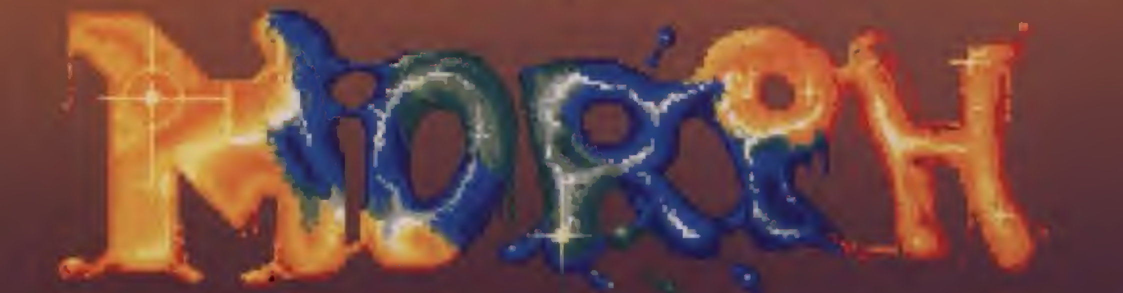
ÁGYÚGOLYÓ

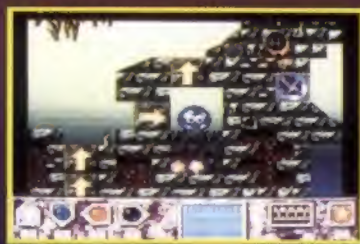


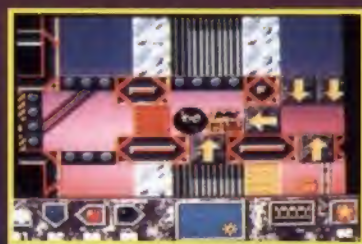
ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		75%	
HANG/ZENE		68%	
JÁTSZHATÓSÁG		85%	
ÖSSZHATÁS		82%	

Összegezve tehát a Morph egy páratlanul jól kitalált és kivitelezett program. Látszik rajta, hogy a feladványok igen gondosan lettek kiagyalva, lehetőleg úgy, hogy csak egy megoldás legyen. A játék hibája azonban mégis az, hogy túl könnyűre sikeredett. Ha vannak is benne nehéz pályák, egy átlagos Amigás néhány óra alatt végig tudja játszani.

Vári Zoltán









SYNDICATE

"Ilyen hideg időben én még egy kutyát sem küldenék ki" - zsörtölődött magában a biztonsági őr. Dühösen járkált a főkapu előtt és azzal vigasztalta magát, hogy negyed óra múlva jön a váltás és akkor irány a jó meleg fürdő. Persze még az alatt a rövid idő alatt is történhetnek roppant kellemetlen dolgok, hiszen két riválís mammutvállalat küzdött a területért, s az ilyen ellenségeskedések sosem vezettek jóra. Épp itt tartott a férfi a gondolataiban, amikor a távolból egy kocsit hallott közeledni. Hirtelen rossz előérzet kerítette hatalmába az őrt, s UZI-ját kibiztosítva közelebb lépett az úthoz. A kocsi lassan fékezett, majd alig két méterre a biztonsági őrtől megállt. "Segíthetek valamiben?" - kérdezte és válaszra se várva közelebb lépett a kocsihoz fegyverét idegesen markolászva. Ebben a pillanatban kivágódott az ajtó, s egy hatalmas lángcsóva hasított ki a sötét utastérből és szinte pillanatok alatt porrá égette a döbbent katonát. A kocsiból négy piros sisakot viselő, állig felfegyverzett alak lépett ki. Elkezdődött...

Képzeljünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a fenti jelenet mindennaposnak számít. Egy ilyen kegyetlen, harcias világban játszódik a Bullfrog régóta várt játéka, a Syndicate, melyet az Electronic Arts dobott piacra. A programban mi is egy ilyen nagyhatalmú céget fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztagunkkal teljesítenünk.

A főmenüben tudjuk cégünk nevét és címerét megváltoztatni (Configure company), játékállást tölteni ill. menteni (Load and save game), a játékot feladni (Restart game) és kilépni a programból (Quit to DOS). A Multiplayer game opcióval tudunk egy másik számítogéppel összekapcsolódni (így két játékos is küzdhet egymás ellen), a Begin missionnal pedig átléphetünk a térképre.

A TÉRKÉP

Középen egy képet látunk a földről, a különböző színű területek más-más cégek fennhatósága alatt állnak. Egy területre clickelve alul rövid tájékoztatót kapunk a nevéről (Name), a lakosság számáról (Pop), az adóbevételről (Tax) és a tulajdonosról (Own). Ezt egy saját birtokunkkal eljátszva még megnézhetjük az emberek hangulatát (Stat) és beállíthatjuk az adó nagyságát (ez alapból mindig 30%). A Menu ikonnal visszaléphetünk a főmenübe, a Brief-fel pedig megnézhetjük, hogy milyen küldetést kell teljesítenünk a tartomány megszerzéséhez (ez az opció csak akkor él, ha van a szomszédságban egy saját tartományunk).

ELŐKÉSZÜLETEK

A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát ill. további infokat kaphatunk, ezek persze pénzbe kerülnek. Innen még továbbléphetünk a kommandó összeállítására (Accept) vagy visszamehetünk a térképre (Map). A kommandó összeállításánál (Team selection) először is válasszuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható vagy lőtávolságát (Range), valamint egy titokzatos Shot nevű tulajdonságát, aminek a jelentésére mindeddig nem sikerült rájönnöm. A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már ha van rá elég pénzünk), a Cancellel pedig egy újat nézhetünk. A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell) illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menübe, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalin pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vághatunk neki a küldetésnek.

A KÜLDETÉS

Alighanem az első dolog, ami a játékos szemébe fog ötleni, a hihetetlenül precízen és realisztikusan megrajzolt 3D-s környezet. A második az lesz, hogy a Bullfrog végre megembereIte magát és nem bonyolította túl az irányítást. A kis csapatot a bal gombbal lehet irányítani, a földön heverő

tárgyak felvétele szintén így történik, valamint egy kocsiba is így szállhatunk be. Tüzelni vagy egy tárgyat használni a jobb gombbal tudunk. Ha egy tárgyunkat el szeretnénk dobni, clickeljünk előbb a jobb gombbal a földre, majd a bal gombbal jelöljük meg, amit le szeretnénk tenni. A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó három kis mutató a pszichikai állapotot, ez utóbbin mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felülről lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligence (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabbul céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe stb. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csík jelzi a municiót, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. Mindig igyekezzünk a lehető leggyorsabban a legjobb fegyvereket kifejleszteni, amikkel rögtön szereljük is fel ügynökeinket. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, őrök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kürtásához is, nagy hátránya viszont, hogy csak közeli célpontokat lehet vele támadni. A mesterlövészpuska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb lőfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy kire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlás küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalomadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljük el jó messze. Szép nagyot pukkan... Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kiszemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart.

NÉHÁNY SZÓ A LAKOSOKRÓL

A városban kóricáló embereket legkönnyebben a fejükről különböztethetjük meg. A sisak nélküli figurák egyszerű civilek, nincs fegyverük, de egy-egy nagyobb mészárlás után akár puszta kézzel is megpróbálhatnak lefegyverezni, ennek ellenére teljesen veszélytelenek. A szürke rohamsisakos fickók a rendőrök, nem túl szívósak és a fegyverzetük is elég satnya, csak akkor háborgatnak minket, ha lelőttünk pár civilt vagy már régóta fegyverrel a kezünkben mászkálunk. A kéksisakos fickók őrök, egy adott objektumot vagy személyt védenek, de előfordulhat, hogy csak úgy járkálnak az utcán. A viselkedésük a rendőrökéhez hasonló. A pirossisakos alakok az ellenséges ügynökök, gyorsak és sokat bírnak, néha egészen brutális fegyvereik vannak, mindig azonnal és szó nélkül támadnak.

A Syndicate tényleg egy olyan játék, amire csak felsőfokú jelzőket lehet mondani. A legjobb, a legérdekesebb, a legélethűbb, a legszebb és így tovább. Oldalakon keresztül lehetne ódákat zengeni a játékról, de ez fölösleges, hisz aki csak ránéz a fotókra az láthatja: ez eddig talán az év játéka. Vagy talán az évtizedé? Egy biztos: ez az anyag egy gyűjteményből sem hiányozhat!

T.J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	94%	92%	-
HANG/ZENE	85%	85%	-
JÁTSZHATÓSÁG	92%	90%	-
ÖSSZHATÁS	92%	90%	-

Anglia tudvalevőleg az egyik legnagyobb golfnagyhatalom, s valószínűleg ezért olyan közkedveltek a szigetországban a golfszimulációk. Ezt bizonyítja, hogy a legtöbb angliai székhelyű softwarecég saját fejlesztésű és eltérő sajátságú golfprogrammal rukkol elő, olyannyira, hogy szinte már túlkínálat van a piacon. Gondoljunk csak a realisztikus MicroProse Golf-ra, vagy a csodálatos kivitelezésű Links-re, avagy a félelmetesen bonyolult Nick Faldo's Golf-ra. Az **Ocean** sem állhatta meg szó nélkül az öldöklő iramot, és egy "a legjobb a maga nemében" címmel fémjelzett szimulációt, az **International Open Golf Championship**-et jelentetett meg.

Természetesen az idézőjelben szereplő jelzőt a kiadó cég aggatta üdvöskéjére, ami nem meglepő, hiszen mindenki a saját portékáját tekinti a legjobbnak. De lássuk, hogy van-e mire alapozni az állításukat. Egy golfszimulátor esetében az egyik legdöntőbb ismérv a talaj mozgatása. Nos, meg kell hagyni, hogy itt egy forradalmi újítás került bevezetésre, ámbár ennek is megvan a maga története. Eredetileg egy repülőgépszimulátorhoz készült a talajmozgató 3D-s fraktál rutin, majd úgy gondolták a programozók, hogy próbára teszik, és erre egy golfprogram kiváló kísérleti nyúlnak tűnt. Rendkívül részletes és félelmetesen gyors a rutin. Egy komolyabb repülőszimulátorban is megállta volna a helyét, erre a célra pedig egyszerűen tökéletes. PC-n és A1200-en 256 színű, A500-on csak 32, de a felbontás és a gyorsaság ugyanaz. Szóval ezzel minden OK.

A második legfontosabb tulajdonság, ami próbára teszi a golfprogramokat, az az életszerűség. Itt már egy kicsit meglakult a dolog. Hiányoznak a hatásnövelő hangeffektek, a figura ütőmozdulata nem a legolajozottabb, nem következetes a labda mozgása a lyuk közelében. Ezzel szemben a kiegészítők, mint például a kihúzható ikonok, az ütés nagyságát és pontosságát jelző célkereszt, a lyuk helyét jelző fehér zászlócska praktikusak és könnyen kezelhetőek.

Az ikonok közül a leghasznosabbak a labdamegütés erősségét jelző ikon, a térkép, a szél irányát és nagyságát jelző ikon, a visszajátszás és a kameraállást módosító ikon. A labdát 4 féle erősséggel indíthatjuk útjára, ezt a labda melletti negyedívek segítségével állíthatunk be. Ezek után megjelenik a célkereszt, amelyen a labilisan mozgó laszti látható. A labdát tudjuk erre-arra csavarni, vagy alá tudunk szedni, ha a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a gombot. Telitalálat esetén lesz a legerősebb az ütés, amit a célkereszt pirosra gyúlása is jelez. A célkereszt "holtjátéka" attól függ, hogy milyen tisztán férünk a labdához. Partoldalon nagyobbak a kilengések, mint egyenes, füves terepen. A térképen nemcsak felülnézetből nézhetjük meg a pályát, hanem végig is szállhatunk felette (ez tényleg kísértetiesen hasonlít valamilyen repülőgépszimulátorra), majd a zászlótartó botot megkerülve visszasiklunk a kiindulóhelyre. A kameraállás is egy remek opció: beállíthatjuk, hogy a repülő labdát milyen szemszögből nézzük (a játékos szemszögéből, a labdába "bújva", vagy mint a TV közvetítéseknél megszoktuk, mindig a leglátványosabb szemszögből).

A legnépszerűbb ikon valószínűleg a "The Mulligan" feliratú lesz. Erre klikkelve az az Amerikában elismert íratlan szabály lép életbe, amely szerint lehetőség van arra, hogy az utolsó ütést töröljük (hibapont nélkül) és megismételhetjük azt. A szép suhintásainkat pedig az "R" feliratú ikonnal játszhatjuk vissza, méghozzá bármelyik kameraállást választva.

Végül néhány szó a megjelenő üzenetekről: az "Unplayable" figyelmeztetést akkor kapjuk, ha a labdánk nem megüthető, mert túl közel esett egy fához, vagy egyéb tereptárgyhoz. Az "Out of Bounds" akkor íródik ki, ha túlütöttünk a játéktéren, vagy egy másik játéktérre csurogtunk be. A "Ball in the Water" figyelmeztetés egyértelmű, a laszti vízbe esett. Ilyenkor vagy újból üthetünk a kiinduló állásunkról, vagy az ütésünkkel egymagasságban a partra ejthetjük a labdát. Mindkét esetben büntetőpontot kapunk. Gyakorta előfordul, hogy olyan közel esik le a laszti a műtavakhoz, hogy emberünk a vízben áll, de ez teljesen szabályos. A "Gimme" azt jelenti, hogy a labda már annyira közel áll a lyukhoz, hogy a program feltételezi, hogy onnan már talán bele tudnánk lökni, ezért felajánlja az automatikus lyukba passzolást. Elfogadása nem jár büntetőponttal.



Zárszóként két összegző mondat. Az IOGC egy a sok közül: vannak remek újításai, könnyen kezelhető, klasszikusan kivitelezett golfprogram. Viszont nem jelent áttörést sem hangulatában, sem összhatásában.

Zolee

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	87%	83%	
HANG/ZENE	75%	75%	
JÁTSZHATÓSÁG	79%	79%	
ÖSSZHATÁS	83%	81%	





Az 576 KByte-ban eddig megjelent játékok összevont jegyzéke

Programnév:	Megjelenés:	Tipus:
1000 MIGLIA	92/1	I
1869	92/10	L
3D CONSTR. KIT	91/11	L
4D SPORTS TENNIS	92/11	I
500CC MOTORMANAGER	91/7-8	I
A-TRAIN	92/11	L
ACTIONS SERVICE	91/9	I
ADVANTAGE TENNIS	92/2	I
AFTER THE WAR	90/1	I
AGONY	92/5	I
AIR BUCKS	92/11	L
AIR SUPPORT	92/11	L
ALIEN BREED	92/1	L
AMAZON	93/2	L
AMBERSTAR	93/5	L
ANOTHER WORLD	92/2	L
APIDYA	92/4	I
AQUATIC GAMES	92/12	I
ARABIAN NIGHTS	93/6	I
ARACHNOPHOBIA	91/10	I
ARCANA	93/5	N
ARMOUR- GEDDON	91/7-8	L
ARNIE II.	93/5	I
ASHES OF EMPIRE	92/10	L
ASSASIN	92/12	L
ASTRO MARINE CORPS	90/6	I
ATAC	92/12	L
ATOMIC	90/3	I
ATOMIC	90/5	T
ATOMIC ROBOKID	91/1	I
ATOMIC RUNNER	93/6	S
ATOMINO	91/6	I
AUSSIE GAMES	90/1	L
AV8B HARRIER ASSAULT	93/2	L
AXELEY	93/4	N
B.A.T.	91/5	L
BACK TO THE FUTURE II.	90/7	I
BACK TO THE FUTURE III.	91/6	I
BAD BLOOD	91/6	L
BADLANDS	91/1	I
BARBARIAN II	92/1	I
BARGON ATTACK	92/11	L
BASIL THE GREAT MOUSE DETECT.92/5	I	
BASKET MANAGER	91/3	I
BATMAN RETURNS	93/3	I
BATTLE CHESS 4000	93/3	I
BATTLE COMMAND	91/4	L
BATTLE ISLE	91/11	L
BATTLE ISLE DATA DISC II	93/6	L
BATTLE SQUADRON	90/2	I
BEACH VOLLEY	90/6	I
BEAVERS	93/6	I
BETRAYAL	91/7-8	L
BIG GAME FISHING	92/6	L
BIG RUN	92/3	I
BILL AND TED EXCELENT ADV.	92/5	L
BIRDS OF PRAY	92/4	L
BLACK CRYPT	92/4	L
BLACK GOLD	92/2	L
BLADES OF STEEL	90/3	I
BLOOD MONEY	90/4	I
BLOODWICH (II.rész)	91/4	L
BLOODWYCH (I.rész)	91/3	L
BLUE ANGEL 69	90/2	I
BLUE ANGELS	91/11	L
BLUES BROTHERS	91/12	L
BOBO	90/1	I
BODY BLOWS	93/4	I
BOSTON BOMB CLUB	91/11	I
BOXING MANAGER	90/1	L
BRUBAKER	92/7-8	L
BUDOKAN	90/2	I
BUFFALO BILL'S RODEO SHOW	90/5	L
BUNDESLIGA MANAGER	92/1	L
CADAVER	91/1	L
CAMPAIGN	93/1	L
CAPTAIN BLOOD	91/10	L
CAR AND DRIVER	93/3	I
CARCKDOWN	90/4	I
CARMEN SANDIEGO	90/7	I
CARNAGE	93/3	I
CARRIER COMMAND	90/1	I
CARTHAGE	91/3	L
CASTLE MASTER	90/3	L
CASTLES	92/4	L
CASTLES II.	93/4	L
CELTIC LEGENDS	92/2	L
CENTURION	91/7-8	L
CHAKAN	93/6	S
CHAMBERS OF SHAOLIN	90/1	I
CHAMPIONS OF THE RAJ	91/10	I
CHAOS STRIKES BACK	91/10	L
CHAS "N" GRAB	90/3	I
CHASE H.Q.	90/1	I
CHESTER CHEETAH	93/6	N
CHIP'S CHALLENGE	91/5	L
CHUBBY CHESTER	91/7-8	I
CHUCK ROCK	91/6	I
CHUCK ROCK II.	93/5	I
CISCO HEAT	92/1	I
CIVILIZATION	92/7-8	L
CLICK CLACK	92/6	I
CLOUD KINGDOMS	90/2	L
COBRA MISSION	93/4	L
COLORIS	90/2	I
COMMANCHE	93/2	L
CONAN THE CHIMERIAN	92/10	L
CONDENAME ICEMAN	91/2	L
CONQUEROR	90/4	I
CONQUESTADOR	91/10	L
COUNTDOWN	93/3	L
CRAZY CARS III	93/1	I
CREATURES II	92/7-8	L
CRIME TIME	91/7-8	I
CRIME TIME	91/9	L
CRUISE FOR A CORPSE	91/12	L
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	93/2	L
CUE BOY	93/4	I
DAMOCLES	90/7	L
DAN DARE III.	90/6	I
DARIUS TWIN	93/4	N
DARKSEED	92/10	L
DAUGHTER OF SERPENTS	93/2	L
DAYS OF THUNDER	91/2	I
DEATH KNIGHT OF KRYNN	91/9	L
DEFFENDERS OF THE EARTH	90/2	I
DELIVERANCE	90/6	I
DELUXE PAINT 2.99	90/1	L
DELUXE PAINT 2.99 ANIMACIÓ	90/2	L
DEMON BLUES	92/10	I
DESERT STIKE	93/5	L
DEVIOUS DESIGNS	92/2	L
DIABOLIC	92/11	L
DICK TRACY	91/2	I
DIE HARD	90/2	L
DINASTY WARS	90/4	I
DINO CITY	93/4	N
DINO WARS	91/3	I
DIPLOMACY	91/5	L
DIRTY	92/2	L
DIZZY - PRINCE OF YORKFOLK	92/3	L
DIZZY IV.-MAGIC LAND	91/2	L
DOGFIGHT	93/6	L
DOOMSDAY WARRIOR	93/6	N
DOUBLE DRIBBLE	90/6	I
DRACONUS	91/4	I
DRAGON STREKER	91/3	I
DRAGON'S FURY	93/6	S
DRAGON'S LAIR	93/5	N
DRAGON'S LAIR II: TIME WARP	91/4	L
DRAGON'S LAIR III	93/3	I
DRAGONS OF FLAME	90/1	L
DRAKKHEN	90/3	I
DRAKULA ADVENTURE	91/5	L
DRIVE HARDER	91/4	L
DRUID	91/7-8	L
DUCK TALES	90/6	I
DUNE	92/7-8	L
DUNE II	93/3	L
DUTEROS	91/9	L
DYLAN DOG	92/2	L
E-MITION	90/2	I
EARTH DEFENSE FORCE	93/6	N
ECO QUEST II	93/4	L
ELF	91/10	I
ELITE SQUAD II.	90/4	I
ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK	91/3	L
ELVIRA II	92/7-8	L
EMPIRE	90/7	L
ENFORCER	92/12	I
EPIC	92/6	L
ESCAPE FROM COLDITZ	91/6	L
ESCAPE FROM COLDITZ	93/2	T
ESKIMO GAMES	91/5	I
ETERNAM	92/11	L
EX-MUTANTS	93/6	S
EXILE	92/1	I
EXILE	93/2	T
EYE OF BEHOLDER II	92/6	L
EYE OF HORUS	90/5	L
F-29 RETALIATOR	90/3	L
F-29 RETALIATOR II.	90/2	L
F/A 18 INTERCEPTOR	90/3	L
F15 STRIKE EAGLE	93/5	L
F15 STRIKE EAGLE II.	91/9	L
F15 STRIKE EAGLE III	93/3	L
FACE OFF	91/10	I
FASCINATION	92/12	L
FATAL FURY	93/6	S
FATE - GATES OF DAWN	92/1	L
FERRARI FORMULA ONE	90/2	L
FEUDAL LORDS	91/5	L
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS	90/3	L
FIGHTER BOMBER	90/1	L
FIGHTING FOR ROME	91/7-8	I
FINAL FIGHT	91/11	I
FIRE FORCE	93/1	I
FIRST DIVISION MANAGER	93/4	I
FIRST SAMURAI	92/2	I
FISH!	91/4	L
FISHT FIGHTER	93/5	I
FLASHBACK	93/2	L
FLIGHT OF THE INTRUDER	91/12	L
FLIMBO'S QUEST	90/4	I
FLOOD	90/5	I
FORMULA ONE GRAND PRIX	92/3	I
FRONT PAGE SPORTS	93/4	L
FULL METAL PLANET	90/6	L
FUTURE WARS	90/2	L
FUZZBALL	92/10	I
G.P. TENNIS MANAGER	91/4	I
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONT.	92/1	I
GAZZA II.	91/4	I
GEM'X	91/7-8	L
GHOSTBUSTERS II.	90/3	L
GILDED AGE	91/6	I
GLOBAL CONQUEST	92/12	L
GOBLINS	92/2	L
GOBLINS II	93/1	L
GOLDEN AXE	91/1	I
GORDIAN TOMB	90/4	L
GOTHIC	92/7-8	L
GRAEME SOUNESS SOCCER M.	92/10	I
GRAND NATIONAL	90/2	L
GREATH COURTS TENNIS	90/2	I
GREG NORMANN GOLF	90/7	L
GUILD OF THIEVES	91/5	L
GULKORN EXPRESS	92/2	I
GUNBOAT RIVER COMBAT SIM.	91/6	L
GUY SPY	92/9	L
HAMMERFIST	90/2	L
HANNIBAL	93/5	L
HARLEY'S HUMOROUS ADV.	93/5	N
HARRIER JUMP JET	93/3	L
HEAD OVER HEELS	91/12	L
HEART OF CHINA	92/7-8	L
HEATH WAVE	90/4	I
HEAVY METAL	90/7	I
HEIMDALL	92/4	I
HERO QUEST	91/7-8	L
HEXXAGON	93/6	I
HILL STREET BLUES	91/7-8	L
HISTORYLINE 1914-1918	93/2	L
HIT THE ICE	93/5	N
HOLIDAY GAMES	93/3	I
HOOK	92/9	L
HOTEL MANAGER	92/2	L
HUDSON HAWK	92/5	L
HUGO	91/4	I
HUGO II	92/4	I
HUMANS	93/1	I
HYPABALL	90/2	L
I PLAY: 3D SOCCER	91/7-8	I
IMMORTAL	90/7	L
IMPOSSAMOLE	90/2	L
INCA	93/5	L
INCREDIBLE MACHINE	93/4	I
INDIANA J. AND THE FATE OF...	93/2	L
INDIANA JONES III.	90/4	L
INDIANA JONES IV.	92/9	L
INDIANAPOLIS 500	91/2	I
INHERITS OF THE THRONE	93/6	L
INT. CHAMP. ATHLETICS	91/9	L
INTERNATIONAL SOCCER CHALL.	91/1	I
INTERNATIONAL SPORT CH. '92	92/9	L
INTERNATIONAL SQUASH CH.	93/5	I
INTERNATIONAL TRUCK RACING	93/5	I
INTERPHASE	90/6	L
INVEST	91/2	L
IRON LORD	90/1	L
IVANHOE	90/3	I
JAGUAR XJ-220	92/7-8	I
JAI ALAI	91/7-8	I
JAWS	91/4	L
JEEP JAMBOREE	93/6	G
JIMMY WHITE'S SNOOKER	91/11	L

JOHNY QUEST	92/3	L
JUDGE DREDO	91/3	L
JUMPING JACKSON	90/2	I
KENNEDY APPROACH	90/6	I
KICK OFF II.	90/4	I
KID GLOVES	90/4	I
KILLED UNTIL DEATH	91/4	L
KING OF THE MONSTERS	93/6	N
KING'S QUEST VI	93/1	L
KLAX	90/2	I
KNIGHT OF THE SKY	92/2	L
KULT	90/7	L
LASER SQUAD	91/4	L
LASER SQUAD II.	91/7-8	L
LAURA BOW	92/12	L
LAW OF THE WEST	91/6	I
LEATHER GODESSES OF PHOBOS II	92/10	I
LEGEND OF FAERGHAIL	90/7	L
LEGEND OF KYRANDIA	93/1	L
LEGENDS OF VALOUR	93/6	L
LEISURE SUIT LARRY V	92/3	L
LEMMIGS	91/4	L
LEMMINGS	92/2	I
LEMMINGS II.	93/4	I
LIFE AND DEATH	91/10	L
LIONHEART	93/5	I
LOGO	90/5	I
LOOM	91/1	L
LORDS OF CHAOS II.	91/4	L
LORDS OF DOOM	91/7-8	L
LORDS OF THE RINGS VOL. I	91/12	L
LOST DUTCHMAN MINE	90/1	L
LOST IN L.A.	92/9	L
LOTUS ESPRIT TURBO CHALL.	91/5	I
LOTUS TURBO CHALLENGE II	92/1	I
LURE OF TEMPRESS	92/9	L
MAD PROFESSOR MARIARTI	90/6	L
MAD TV	92/7-8	L
MAGIC CANDLE	92/3	L
MAHJONG 4	93/6	I
MANCHESTER UNITED	90/4	I
MANTIS	92/12	I
MATCH OF THE DAY	93/5	L
MAYDAY SQUAD	91/10	L
MC DONALDLAND	93/5	I
MECHANICUS	91/12	I
MEDEIVAL LORDS	91/10	L
MEGALOMANIA	92/1	L
MERCENARY III	92/5	L
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	93/6	L
MIDNIGHT RESISTANCE	90/5	I
MIDWINTER	90/3	L
MIDWINTER	92/4	L
MIG-29M SUPER FULCRUM	92/7-8	L
MIXED UP FAIRY TALES	92/12	I
MONKEY ISLAND II	92/7-8	L
MOON SHADOW	90/5	L
MOONFALL	92/1	L
MOONSTONE	92/5	L
MOTHY PYTHON	90/7	I
MURRAY MOUSE	92/5	L
MYSTICAL NINJA	93/4	N
MYTH	90/1	L
NACRO POLICE	91/3	L
NARC	91/5	I
NAVY MOVES	90/1	L
NICK FALDO'S GOLF	93/3	I
NIGHT BREED	90/7	I
NIGHT SHIFT	91/5	L
NORTH AND SOUTH	91/7-8	L
OFF ROAD RACE	91/1	I
OIL IMPERIUM	90/1	L
OILMANIA	91/7-8	I
OLI & LISA III.	90/3	L
OMEGA	92/6	L
OMNI PLAY BASKETBALL	90/1	L
OOOPS UP	91/2	I
OPERATION STEALTH	90/6	L
OUTLANDER	93/6	N
P-47	90/2	I
PACIFIC ISLAND	92/6	L
PALADIN II	92/12	I
PANG	91/2	I
PANZA KICK-BOXING	91/1	I
PARADROID '90	91/3	I
PARASOL STARS	92/6	I
PARODIUS	93/5	N
PEPPER'S ADV. IN TIME	93/5	L
PERFECT GENERAL	92/12	L
PERSIAN GULF INFERNO	90/1	L
PHARAOS REVENGE	92/10	I
PICK 'N PILE	91/7-8	I
PINBALL DREAMS	92/4	I
PINBALL POWER	90/2	I
PIPE MANIA	90/2	I
PIRACY ON THE HIGH SEAS	93/3	L
PLANET'S EDGE	92/12	L
POCKET ROCKETS	91/6	L
POLICE QUEST III	92/10	L
POOLS OF DARKNESS	92/5	I
POPULOUS	92/3	L
POWER	91/7-8	I
POWER MOVES	93/6	N
POWERMONGER WW1 DATA DISC	92/4	L
PREMIERE	92/10	I
PRINCE OF PERSIA	90/7	L
PRINCE OF PERSIA	93/3	G
PROJECT FIRESTART	90/5	L
PROJECT-X	92/5	I
PUFFY'S SAGA	90/6	L
PUZZNIC	91/1	I
RAILROAD TYCCON	91/7-8	L
RAMPART	92/10	I
RBI BASEBALL II.	91/9	L
REACH FOR THE SKIES	93/1	L
REACH OUT FOR GOLF	93/5	I
REALMS	92/7-8	L
REEDEREI	91/7-8	L
REVELATION	90/5	I
RICK DANGEROUS II.	90/7	I
RINGS OF MEDUSA	90/5	L
RISE OF THE DRAGON	91/11	L
RISK	91/7-8	L
RISKY WOODS	92/3	I
ROAD RUNNER	93/5	N
ROBIN HOOD	91/11	L
ROBIN HOOD	93/4	I
ROBOCOD	92/1	I
ROBOCOP	91/2	I
ROCK STAR MANAGER	90/7	L
ROCKET RANGER	90/6	L
RODLAND	91/11	L
ROLLING RONY	91/11	I
RUFF & REDDY IN THE SPACE ADV.	91/4	I
SABRE TEAM	93/1	I
SAINT DRAGON	91/4	I
SAMURAI - THE WAY OF WARROIR	92/11	L
SARACEN PAINT	93/1	L
SARAKON	91/3	I
SCAPEGHOST	91/6	L
SCENARIO	92/11	L
SEA WOLF	90/5	L
SECOND WORLD	91/10	L
SECURITY ALERT	90/4	I
SEMSITIVE	91/1	I
SENOVOTS	93/5	I
SHADOW OF THE BEAST II.	91/1	L
SHADOW OF THE BEAST III	92/11	L
SHADOW SORCERER	92/1	L
SHADOW WARRIORS	90/5	I
SHADOWLANDS	92/5	I
SHANGHAI	90/1	I
SHERLOCK HOLMES	93/1	L
SILENT SERCICE II	91/11	L
SILENT SERVICE	93/6	L
SILLY PUTTY	92/12	L
SIM ANT	92/4	L
SIM EARTH	92/10	L
SIM LIFE	93/2	L
SIMPSONS II	92/6	L
SINBAD	91/9	L
SING OR SWING	93/5	I
SKI OR DIE	90/5	L
SKÜLJAGGER	93/4	N
SLEEPWALKER	93/3	I
SLIGHTLY MAGIC	91/12	L
SLY SPY	90/7	I
SMASH TV	92/1	I
SOUL BLAZER	93/4	N
SOUL CRISTAL	92/11	L
SOUL CRISTAL	92/6	I
SPACE ACE II	92/2	I
SPACE CRUSADE	92/7-8	L
SPACE QUES V.	93/4	L
SPACE QUEST 4	92/9	L
SPACE QUEST II.	90/1	L
SPACE QUEST III.	90/2	L
SPACE ROUGE	92/5	L
SPECIAL FORCES	92/5	I
SPEEDBALL II.	91/10	I
SPELLBOUND DIZZY	92/6	L
SPHINX JINX	92/10	L
SPIKE THE VIKING	91/9	L
SPIRIT OF ADVENTURE	92/9	L
SPOT - THE COOL ADVENTURE	93/6	G
STALINGRAD	92/12	I
STAR COMMANDER	93/5	L
STAR CONTROL	91/6	L
STEEL EMPIRE	92/7-8	I
STORM MASTER	92/6	L
STRATEGO	91/10	L
STREET FIGHTER II	93/2	L
STREET ROAD	90/4	L
STRIDER II.	91/1	I
STRIKE COMMANDER	93/6	L
SU-SWEET	91/10	I
SUBBUTEO	90/7	L
SUMMER CAMP	91/3	L
SUMMER CHALLENGE	93/1	L
SUPER ADVENTURE	93/4	N
SUPER CARS	90/1	I
SUPER FROG	93/5	I
SUPER HUNCHBACK	93/6	G
SUPER MARIO CART	93/5	N
SUPER MARIO LAND II	93/3	G
SUPER OSWALD	90/1	I
SUPER R.C. PRO-AM	93/3	G
SUPER SKI II	92/4	I
SUPER STAR WARS	93/5	N
SUPER STRIKE EAGLE	93/5	N
SUPREMACY	91/1	L
SWORD & GALLEONS	91/7-8	L
SWORD OF HONOUR	92/11	I
TAIPAN	91/2	L
TALESPIN	93/6	S
TASK FORCE	93/3	L
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	91/2	I
TERMINATOR II	91/12	I
THE CASTLE OF DR. BRAIN	92/5	L
THE CHAMP	90/1	L
THE CHAOS ENGINE	93/4	I
THE COLONEL'S BEQUEST	90/7	L
THE COMBAT TRIBES	93/5	N
THE EXAMINATION	93/6	I
THE FAMOUS FIVE ON TR. ISLAND	93/3	L
THE GAMES: WINTER CHALL.	92/4	L
THE HUNT FOR RED OCTOBER	92/5	L
THE JETSONS	93/6	G
THE KILLING CLOUD	91/6	L
THE LAST NINJA III.	91/5	L
THE LEGACY	93/6	L
THE LEGEND OF RAGNAROK	93/6	I
THE LOST PATROL	90/4	I
THE MAGICAL QUEST	93/4	N
THE SIMPSONS	91/9	L
THE SPY WHO LOVED ME	91/1	I
THE TELLER	91/7-8	I
THE UNTOUCHABLES	90/4	L
THE VIKING CHILD	90/6	I
THEIR FINEST HOUR	90/7	L
THINKING GAMES	93/6	I
THOMAS THE TANK ENGINE	90/2	I
THUNDER HAWK	91/10	L
THUNDER STRIKE	90/5	I
TIME MACHINE	91/3	L
TIME SOLDIERS	90/7	I
TINY TOON ADVENTURES	93/3	G
TOP GEAR	93/4	N
TOTAL ECLIPSE	93/4	L
TOYOTA CELICA GT RALLY	91/2	L
TRACON II	92/2	I
TRADERS	92/1	L
TRANS WORLD	91/2	L
TRODDLERS	92/12	I
TROLLS	93/5	I
TURBO SCIENCE	93/4	I
TURRICAN	90/4	I
TURRICAN II.	91/5	I
TUSKER	90/4	L
TV-SPORTS BASKETBALL	90/1	L
UGH!	92/10	I
UNREAL	90/5	L
UTOPIA	91/12	L
V	91/7-8	L
VAMPIRE	92/4	L
VAXINE	91/2	L
VENDETTA	90/3	L
VIKINGS	92/10	L
VIZ	91/5	I
VOLFIED	92/1	I
VRATH OF THE DEMON	93/5	I
WACKY DARTS	91/4	I
WALL STREET	91/5	L
WANDERERS FROM YS3	93/5	N
WARLORDS	91/7-8	L
WEEN	93/6	L
WHALE' S VOYAGE	93/4	L
WILD STREETS	90/1	I
WILD WEST SEYMOUR	93/3	I
WILLY BEAMISH	92/3	L
WILOW	91/7-8	L
WINGS	90/7	L
WINGS OF FURY	90/5	I
WINTER CAMP	92/7-8	L
WINTER SUPER SPORTS '92	92/7-8	I
WINZER	92/3	L
WIZARDRY	91/6	L
WIZARDRY VII	93/1	L
WOLFCHILD	92/3	I
WRATH OF THE DEMON	91/3	L
WRECKERS	91/9	L
WRESTLEMANIA	92/2	I
WROOOM	92/3	I
X-WING	93/4	I
XENOMORPH	90/2	I
Z-OUT	91/4	L
ZOMBIE	90/6	L
ZOOL	92/11	I
ZORRO	92/3	L

Jelmagyarázat: L: Leírás
I: Ismertető
T: Térkép
G: Game Boy
S: Sega
N: Nintendo

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hídetések megjelentetésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: ❑ keres ❑ kínál ❑ csere

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ Egyéb ❑ C-64 ❑ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ❑ vastag betűvel (+50%felár) ❑ inverz (+50%felár) ❑ keret (+50%felár)

Dátum:........................ Aláírás:........................

ISMÉT SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

386 AT

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a 'törzselőfizetőink' is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

❑ negyed évre: 380.-Ft
❑ félévre: 760.-Ft
❑ egy évre: 1,520.-Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot .... példányban
Megrendelő neve:..
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest, Postafiók: 132

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

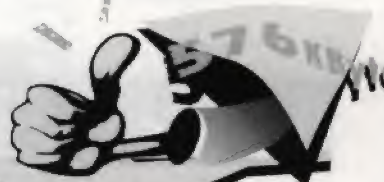
A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFALLO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLANGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ENFORCER
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTERME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
I PLAY 3D TENNIS
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD RACER
JONNY QUEST
JUGDE DREED
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBREED
NIGHT SHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
NOBBY THE AARDWARK
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SLEEPWALKER
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TUTRLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WRATH OF THE DEMON
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200,- amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: **PROSZOLG** 1399 Bp., Pf: 636

Ne felejtsétek a megrendelésre írni: KAZETTA!

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

A helyes címzés:

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

apró

AMIGA CSERE

- A500 programcsere, kb 130 db. Cím: Tóth János, 6800 Hódmezővásárhely, Rudnay Gy. utca 20.

C-64 CSERE

- C64 programcsere lemezen! Listát kérek + küldök, írj!! Címem: ifjabb Vanyó Tibor, 5800 Mezőkovácsháza, Nyírfa utca 26.

C-64 KERES

- Szerkesztőségünk megvételre keres jó állapotban lévő 1541/I-es drive-okat. Cím: Compgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. Telefon: 1126-415.

C-64 KÍNÁL

- **C64-es játékprogramok és egyéb programok bőséges kínálata, lemezen és kazettán. Precíz és pontos és még gyors is a kiszolgálás mindenki részére. Suvák Csaba, 7625 Pécs,** Ignác utca 14. Tel: 06-(72)-330-103.
- C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 db joystick + 250 db 3M lemez (játékokkal) + 24 db programkazetta eladó 36.000 Ft-ért. Cím: Ribár Sándor, 2092 Budakeszi, József Attila utca 19.

Sürgősen eladó: C64/II + floppy 1541/II + magnó + joy + 150 lemez (lemeztartóval) + 18 kazetta + szakirodalom. Ár: 17.000 Ft. Jelentkezni lehet július 20. után. Cím: Rövid Márton, 1131 Budapest, Jász utca 90/A. Tel: 1490-053.

- **Eladó Commodore 64/II + 1541 floppy + reset + 50 játék (minőségiek). Az ár szuper olcsó, csak 17.000 Ft. Cím: Bagó István, Budapest, XVII. ker., Uszoda utca 44.**
- C64 programok kazettára! Olcsó árak. Utántöltős és egyrészes programok! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Ábrahám József, 2523 Sárisáp, Annavölgy 195.
- Eladó: Comm. VC-20 programokkal + 1531 hangosított magnó + C64 + 1541 floppy + Philips 80 Computer Monitor + Junoszty 403 TV (monitor). Cím: Budapest, 1224, VII. utca 4. Telefon: 227-2260.
- C64 lemezre demok, felhasználói programok, játékok, a legújabbak is, eladók 40 Ft/oldal. Válaszborítékért listát küldök. Farkas László, 3000 Hatvan, Apafi utca 28.

Eladó: C64 + floppy + cartridge (Aktion Replay MK4 + kézikönyv) + sok játék + könyvek + 2 darab joystick. Ár: 25.000 körül, megegyezés szerint. Cím: Karancsy Veronika, Budapest, 1055, Honvéd utca 24.

- C64/II számítógép, 1541/II drive-val, magnóval, 2 darab joystickkal, mouse-zal, 4 darab lemezzel, szakirodalommal eladó. Telefon: 06/76-351-845.

PC CSERE

- Hercules monitoron prg-csere. Válaszborítékra listát küldök. Cím: Balogh Péter, 7140 Bátaszék, Hunyadi utca 48.
- Szeretnél PC programokat? Cserélek is. Válaszborítékért listát küldök. Kövecs Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4. 2/6.

PC KÍNÁL

1 éves IBM PC/XT (HD nélkül) 1.2 M-es meghajtóval és 20 lemezzel valamint némi irodalommal eladó. Ár: 20.000 Ft. Cím: Komló, Gárdonyi G. u. 11. Formosi Szabolcs.

EGYÉB

Eladó Game Boy dialog kábellel, trafóval, nagyítóval, 5 programmal. Ára: 20.000 Ft. Cím: Huszár Csaba, 1124 Budapest, Tamási u. 32.
Tel: 202-2711.

- Game Boy-hoz olcsón stuffokat vennék. Minden érdekel! Steiner Balázs, 1221 Budapest, Rózsa R. utca 28.
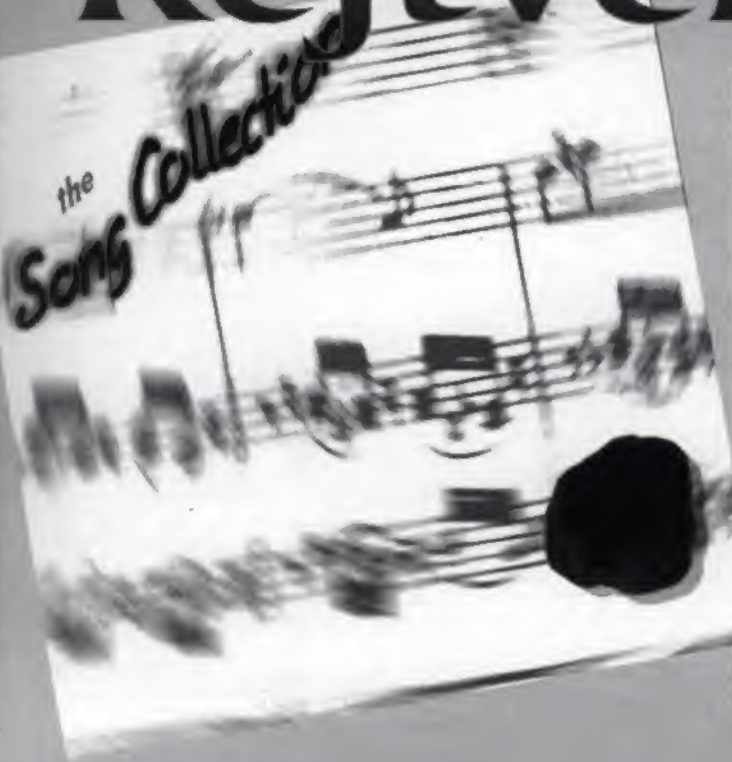
Akarsz havi 1 Gigabyte-nyi programot ingyen? Adj fel postautalványon 300 Ft-ot, hogy válaszolhassunk. Csak ATARI, AMIGA, PC! Mix Info, 6701 Szeged, Pf: 1406.

- Eladó: C128 + magnó + joy + irodalom + játékkazetták. Irányár: 25.000 Ft. Cím: Csontos Péter, 2836 Baj, Bartók Béla út 20.

Vár Party! Országos számítógépes találkozó és vásár. 1993. 08. 28. Várpalota. Helye: Várpalotai Művelődési Központ, Honvéd u. 1.

- Adatfeldolgozást, táblázatkészítést LOTUS-szal. Szövegszerkesztővel diplomamunkát, gépelést vállalok, mellékállásban vagy bérmunkában. Bármi számítógépen elvégezhető otthoni munkát is. Tel: 252-39-64.

Rejtvény



Mint arról már beszámoltunk, a bravúrt bravúrra halmozó németországi software-cég, a Blue Byte egy CD-t dobott piacra, amelyen a legpopulárisabb játékainak átmixelt zenéi hallhatóak. A nagy érdeklődésre való tekintettel egy egyszerű feladványt készítettünk, amelynek megfejtői között 5 darab "Song Collection" című CD-t sorsolunk ki. A leveleket az újság címére várjuk (1389 Budapest, Pf.: 132), a sorolás eredményét a szeptemberi 576 KByte-ban olvashatjátok. Kérjük a borítékokra írjátok rá: "BLUE BYTE". Most pedig következzen a megfejtendő talány: a felsorolt 5 játék közül melyik az, amelyik NEM a Blue Byte nevéhez fűződik, azaz melyik a kakukktojás?

History Line 1914-1918
UGH!
Battle Isle
Invest
Twin World

Második rejtvényünk megfejtése három játékcím, a pótkérdés pedig az, hogy mi a közös mindháromban (gondoljatok a címképernyőn felvillanó adatokra...). A négy szót az újság címére küldjétek (1389 Budapest, Pf.: 132), a borítékra pedig írjátok rá "KERESZTREJTVÉNY". A főnyeremény egy eredeti program a nyertes géptípusának megfelelően. Ne feledjétek el tehát számítógépetek típusát is feltüntetni.

Vízszintes:
1. **A beküldendő sor** 12. Katonák lakhelye 13. Repül közepe! 14. ABI 15. Orsó egynemű 16. Kitisztíttat 19 Szerencsejáték 21. Igekötő 23. Leég 24. Orosz repülőgéptervező 26. UTZ 27. Egymást követő betűk 29. Német női név 31. Ismert kábítószer keverve 32. Air Force 34. Tartóállványok 35. Település Budapest határában 36. Átlátszó anyag 38. Orosz férfinév 40. A nitrogén és a rádium vegyjele 41. Megszégyenít 42. Hajába egynemű 43. Vesd papírra ! 44. Kiérdemel 46. Ibolya becézve 48. Honvédtábornok, a pákozdi csata győztese 49. Szétbont egynemű 50. Közterület 52. Magyarországi település 54. Kivágó 57. Spanyol felkiáltó szó 58. Nyújtá régiesen 60. Csillag angolul 61. **A beküldendő sor.**

Függőleges:
1. Nemesfém 2. Eltulajdonít 3. Tanítja 4. Japán és thaiföldi gk-i jelzés 5. Fül angolul 6. Kincs keverve 7. Kettős betű 8. Fakard fele 9. Magányosan élő 10. Hősköltemény 11. Mesealak 17. A János vitéz egyik szereplője 18. Férfinév 20. Páros súgun! 22. Díszes kezdőbetű 25. Füstköd idegen szóval 28. Nem emberi 30. Középkori katonai-feudális rend tagjai 31. **A beküldendő sor** 33. Énekesmadár 34. Alkoholtartalmú ital /+ ékezet/ 37. Borotva része 39. Afrikai folyó 41. Amerikai röv. 42. Arany Olivér 45. Saraz keverve 47. Kislányok kedvenc játéka 51. TZSK 52. Operációs rendszer visszafelé 53. Rovarölő szer 55. Ibrahim része 56. Időmérő eszköz 59. Földet forgat.

1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		A
12								■	13			■	
14			■	15		■	16	17				18	
19			20	■	21	22	■	23					■
24				25			■	26			■	27	28
	■		■		■	29	30			■	31		
32	33	■	34						■	35			
■	36	37			■	38			39	■	40		
41				■	42			■	43			■	
44				45						■	46	47	
■	48				■	49		■	50	51			■
52					53	■	54	55					56
57			■	58		59	■		■	60			
61												■	

Érkezési

AMIGA

Sok kísérlet született már jó sztriptíz póker megírására, de a Holywood Poker Pro óta nem sikerült áttörést hozni ebben a műfajban. Most egy újabb próbálkozás látott napvilágot ***Strip Poker Live*** címmel, de sajnos ez sem döntöget csúcsokat. Mondhatni egy átlagos kivitelezésű anyagról van szó, amibe csak egyetlen remek ötlet szorult: nemcsak kívánatos hölgyekkel lehet "ringbe szállni", hanem izmos és jóképű férfiakon is kipróbálhatjuk tudásunkat (természetesen a kártyajátékbeli tudásunkra gondoltam...). A játék ügyes megoldása, hogy a kezdéskor be tudjuk állítani a rajtunk levő ruhadarabok számát és ikonvezérelt a licitálás. A szabályokat egyébként elég korrektül betartja a gép, csaláson nemigen lehet rajtakapni, de ennek ellenére nehéz ellenfél.



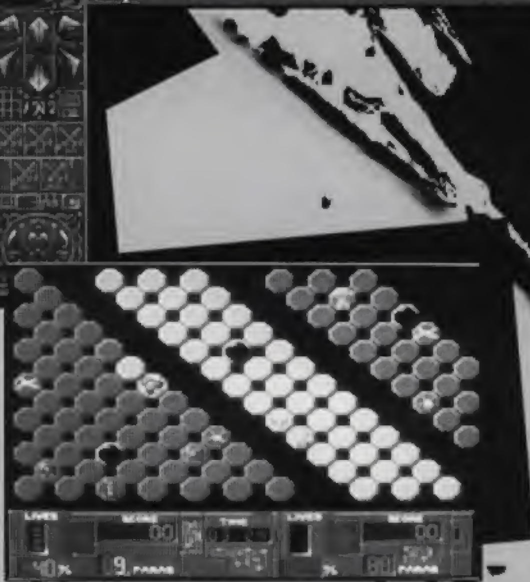
Rendkívüli népszerűségnek örvendenek manapság a gazdasági szimulációk, ugyanis az élet minden terén a vállalkozásoké a jövő. A ***Delivery Agent*** című alkotás egy nem éppen hétköznapi foglalkozási ágat, a szállítmányozó cégek munkáját szimulálja. Elég kulturált menürendszerrel megáldott a játék, amiben minden helyet kapott, ami ehhez a tevékenységhez szükséges lehet: transzport járművek vétele/eladása/javítása, épületek vétele/eladása, kémkedés, szerződéskötés, szabotázsakciók végrehajtása, szakemberek felvétele, reklámtevékenység folytatása, banki kölcsönök felvétele/törlesztése, statisztika. Végignézni is sokáig tart, hát még minden egyes pontra ügyelni, hogy minden olajozottan haladjon a vállalkozásunkban. A program egyedüli hátulütője, hogy a kevésbé népszerű német nyelven íródott, de csekély szótárazással ez az akadály is legyőzhető.



A nagysikerű első rész után megjelent az ***Ishar II***, ami olyan csúcsokat döntöget, mint a Himalája! A sztori röviden: egy ismeretlen hatalom támadja meg a Hét Sziget Birodalmát, és minden eszközt felhasznál, hogy a Gonosz oldalára hódítsa el az emberek lelkét. Hogy ki, vagy mi ez a hatalom, azt hosszú ideje homály fedi. Ennek kiderítésére indul útnak 5 fős partink, akiket akár az első részből is áthozhatunk. Minden egyes szigetnek sajátságos és egyedi klímája és éghajlata van, kezdve a hómezőktől, a hegységeken át, egészen a sivatagig. A területek háromszor akkorák, mint az első részben voltak, és ezáltal sokkal több lehetőség nyílik kereskedni, ismerkedni, információkat gyűjteni. Ellenfeleink majd hetvenféle fajhoz tartoznak, az ellenük felhasználható fegyvertár pedig félszázra bővült.

A gondolkodtató játékok kedvelőinek is megjelent egy csemege a közelmúltban. Már a neve is árulkodó: ***Oktagon***. Egy nyolcszögekből kirakott felületen kell emberünkkel az összes piciny téglát a pálya elején meghatározott színűre színezni. Egy kockára háromszor kell ráugranunk, hogy ismét az eredeti színében pompázzon. A felület három részre osztott, amelyek között egy fekete színű teleport segítségével közlekedhetünk. A terepet annyi nyüzsgő mütyür borítja, hogy két napig kell tanulmányoznunk őket, hogy kiismerjük a tulajdonságaikat. Egyesek megfordítják a joystick irányítását, mások lefagyasztanak egy időre, megint mások összekeverik az addig kialakított rendet, és így tovább. Érdekesség, hogy nemcsak egyedül játszhatunk, hanem ketten egymással karöltve, vagy egymás ellen is.





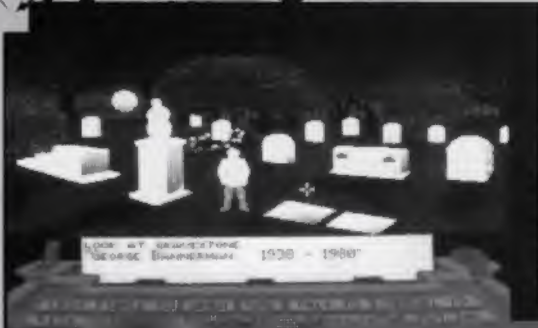
OLDAL

PC

"A könyvárusok standjain a nyár egyik szenzációja a Stephen King által írt "Halálos Árnyék" volt, amely most számítógépes feldolgozásban is megjelent, a mű eredeti címén, mint

Dark Half. Egy tehetséges író rádöbben arra, hogy eddigi könyvsikereit nem ő írta, hanem lelkének sötét oldala vezérelte kezét alkotás közben. Ezért "képletesen" eltemeti akkori önmagát és új könyvbe kezd. Ennyire könnyen azért nem megy a dolog, mivel a sötét lélek nem akar meghalni, és ezzel megindul a két lélek közötti küzdelem

azért, hogy melyikőjük birtokolja az egy testet. A játékban a jó oldalt alakítjuk és feladatunk, hogy végképp megszabaduljunk az időközben őrült gyilkossá vált "ikertestvérünktől". A végigjátszáshoz nem árt elolvasni a könyvet, hogy az agyafúrt és gyakran követhetetlen sztori érthetőbb legyen



A Police Quest sorozat alkotója megrázta magát és egy olyan rendőrségi nyomozóprogrammal lepte meg a nagyközönséget, hogy a szemünk-szánk eláll tőle. A ***Blue Force*** névre hallgató programban egy minden hájjal megkent zsarut alakítunk, akinek emberrablókat, kábszerkereskedőket és egyéb bűnözőket kell jó útra téríteni, ha másképp nem megy, hát fegyverrel. Az amerikai bűnüldözési szokásokat és rendőri akciókat felvonultató program valószínűleg azért sikerült ilyen élethűre, mert az alkotó maga is beállt egy rövid időre a rendfenntartók kötelékébe, hogy reálisabb képet kapjon a misztikus rendőri életről. 256 színű VGA grafika, "point and click" menük, digitalizált hangok, effektek és képek: ezek a legfőbb jellemzői az anyagnak.



A Pirates név hallatán valószínűleg mindenki a régi szép időkre gondol, hiszen C64-en minden idők legnagyobb példányszámban eladott játéka volt, de a többi géptípus rajongói is szépen fogyasztották. Valószínűleg ez a tény inspirálta arra a MicroProse gárdáját, hogy ***Pirates Gold*** néven a régi változat feltuningolt változatát is kiadja. A dolog szépséghibája, hogy hűtlenek lettek a nagy öreghez, hiszen C64-es verzió kiadásáról szó sincs. Viszont a PC tulajdonosok nyüszíthetnek az örömtől, mert a játék valóban eszméletlen. Mivel a programot mindenki ismeri, ezért inkább arról ejtenék szót, amiben változás történt. A háttér- és átvezető grafikák festmény minőségűek, a csatajelenetek animációi hulla jók, de ami még ennél is jobb, hogy minden egyéb maradt a régi, megszokott "kalózos" stílusban.

A felcsigázva várt Maniac Mansion második része, alias ***Day of the Tentacle*** végre-valahára megérkezett! A programról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, be..arás jó az anyag. Röviden a sztori: az első epizódból megismert lila tentacle valami furcsa folyadékot felhörpintve egy kissé megbuggyan és mindenáron a világ ura akar lenni (!?) Prof. Fred még idejében összekötözi őt és a zöld társát, majd bevágja a laborba őket. A zöld "csáp" levélben kér segítséget régi haverjától, Berhardtól, aki két ismerősével rögtön a segítségére is siet. Megérkezve Berhard lelkesen kibogozza őket a kötelekből, nem is sejtve, hogy ezzel milyen baklövést követ el. A kiszabadult csáp elfogására a Prof egy saját fejlesztésű időgéppel az időben vissza akarja küldeni 3 fős csapatunkat. De a tákolmány feldobja a talpát és hőseink 200 évvel vissza és előre repülnek az időben... A probléma adott, a megoldás a következő számban olvasható.

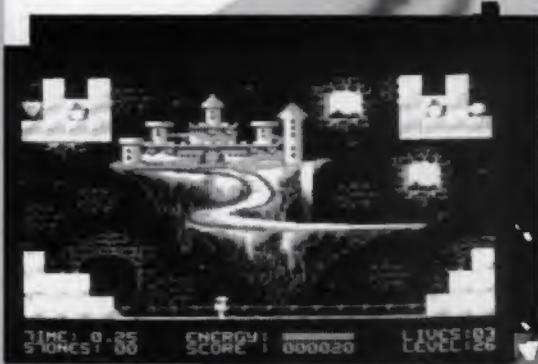


A több megás monstrumok mellett egy apróságról is érdemes szót ejteni, ami a nemes ***Silk*** (Selyem) névre hallgat. Nemhiába kapta ezt a síkamlós nevet a program, hiszen valójában egy sztriptíz programról van szó. A képernyőn kezdetben csak egy csábos kontúrt látunk, amit, abból darabkákat lekerítve, tudunk láthatóvá tenni (a 80-as években népszerű Stix-hez hasonlóan). A kontúr alól előtűnnek a női idomok, amelyből minimum 80%-nyit kell láthatóvá tennünk, hogy a következő színtre léphessünk. Abban természetesen már kissé lengébb öltözékben bájolog a hölgy, míg a harmadik szinten pucéran ül a kanapén. A dolgunkat a pályán mozgó ellenfelek nehezítik meg, amelyek nem érhetnek az éppen húzott vonalunkhoz, mert attól kinyiffanunk. A bekebelezhető ikonok nem jelentenek feltétlenül pozitívumot, gyakorta csak hátráltatják munkánkat. Viszont a látvány minden fáradságért kárpótol...



C-64

C64-re ebben a hónapban igen szegényes volt a termés, de azok legalább csúcs-minőségűek voltak (lásd EON, Sleepwalker, Nobby). Ezért nem maradt más program az Érkezési Oldalra, mint a ***Moribound*** nevet viselő logikai-mászkálós anyag. Ez is egy különlegesen szépen kivitelezett alkotás egy teljesen más stílusból. Hogy miről is van szó? Egy apró emberkével kell gyémántokat összeszedegetni a különböző magasságú platformokról. Felmászni úgy tudunk, hogy meghatározott számú követ magunk elé teremtünk, vagy elemeljük (felszippantjuk) onnan. A pályákat repdeső ellenfelek is benépesítik, amik igen előnytelen helyen mozognak; gyakran nem lehet tőlük elérni a kristályokat... Ellenük a pályán elszórtan heverő bónuszok alkalmazhatóak, amelyektől pl. felrobbannak, vagy pillanatokra lebénulnak. Az 50 pálya remek fejtörést ígér.



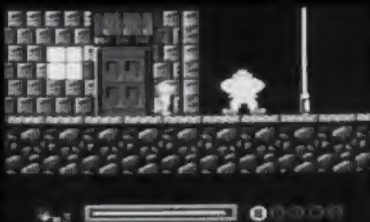




Nehogy elaludj! Soha nem tudhatod, hogy hol fogsz felébredni! - hangzik az Ocean jótanácsa immár a C64 tulajdonosoknak is. S hogy milyen apropóból? Természetesen abból, hogy a Sleepwalker végre megjelent a "jó öregre" is. A főszerepben tehát ismét Ralph, a kutya, kinek alvajáró gazdáját, Lee-t kell megóvnia a különböző veszélyektől.

Először is nézzük, miben hasonlít a játék 8 bites változata az Amigáshoz. A válasz: szinte mindenben. A lényeg tehát változatlan: hat szinten keresztül kell Lee-t átvezetni Kipsville legveszélyesebb városrészein, egészen vissza a házba, be az ágyába. Ehhez két dologra lesz szükségünk: a lábunkra, hogy Lee-t át tudjuk billenteni a különböző akadályok felett, s a baseball ütőnkre, hogy megtisztítsuk az utat a rosszarcú gazfickóktól. Egy hasznos tipp a játékhoz: nem muszáj Lee-t mindegyik rés fölött átrugdosni, mivel ha a keskenyebb nyílásokba egyszerűen csak besétálunk, Ralph hidat fog alkotni, s így a gazdi sérülés nélkül tud rajta átholadni. Magának a játéknak a kinézete egyébként egy kicsit megváltozott: az életeink számát, s Lee állapotát (azaz hogy milyen mélyen alszik) ezúttal a játéktér alatt követhetjük nyomon, s most nem a COMIC, hanem a BONUS szó betűi lesznek a léggömbökre felfestve, melyeket a pályákon elszórva találhatunk. Ha az összes betűt begyűjtöttük, az adott pályával végezve egy bónusz pályára fogunk jutni. Ez a bónuszpálya tulajdonképpen ugyanaz a helyszín lesz, mint ahol előzőleg jártunk, viszont ilyenkor a pálya teli van piros léggömbökkel, melyeket ha igyekszünk felvenni, minden huszadik után egy extra próbálkozáshoz (élethez) jutunk. Extrákat persze a normál pályákon is találhatunk: a kicsi Lee-alakkal extra próbálkozást kapunk, a pajzzsal sérthetetlen lesz az, aki felveszi, ha pedig Lee egy olyan ikonba botlik, mely egy akadályt ugró birkát ábrázol, miután felvette, mélyebben fog aludni.

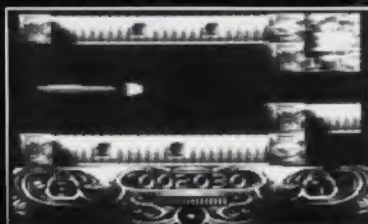
A konverzió mindent összegezve nagyon szépre sikerült. A háttérgrafika - a sokkal kevesebb rendelkezésre álló szín ellenére - szinte majdnem olyan minőségű mint az Amigás változat. A figurák mondjuk szemmel láthatólag apróbbak lettek, de azt hiszem még mindig jobb így, mintha nagy, durva grafikájú alakokat raktak volna a játékba. A Sleepwalker tehát C64-en sem vesztett semmit a varázsából, így nyugodtan ajánlhatom minden mászkálós, platform-játék rajongónak.



EON

Egyszerűen nem értem, de úgy néz ki, mintha mostanában C64-re csakis idétlen logikai játékokat lehetne kiadni. Mintha már nem is lehetne erre a gépre olyan programokat írni mint pl. a Katakis, mely számomra még mindig az űrhajós, lövöldözős játékok koronázatlan királyának számít. Szerencsére azonban úgy tűnik, hogy ez a gondolat a KINGSOFT embereinek a fejében is megfordult, akik mellesleg programozni is elég jól tudnak, s így létrejött hát az EON.

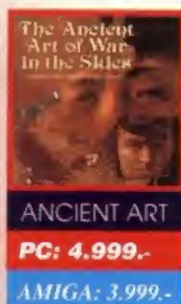
A játék előtörténete valami ilyesmi: Valahol a 2010-edik évben egy különös fény hatol be a naprendszerünkbe. A tudósok megpróbálnak valamilyen magyarázatot adni a jelenségre. Végül találnak egy asteroidot, mely a fény felvillanása előtt nem volt látható. Számos műholdat lőnek fel, hogy adatokat gyűjtsenek a misztikus objektumról, ám azok csak kevés információt juttanak vissza... A jelentések csak arról szólnak, hogy az asteroidot valakik alaposan kivájták. A tudósok szondákat küldenek a barlangokba, de egyik sem tér vissza. Minden próbálkozás csődöt mond, mivel az asteroidot egy igen hathatós biztonsági rendszer védi. Csak egyetlen szondának sikerül bejutnia, amely végül négy barlangrendszerről tesz jelentést az asteroid belsejében, de ezután az is eltűnik. A jelentés azonban így is különös: az asteroid méretét ugyanis 500 km hosszúra becsülték, a szonda azonban már ekkor több mint 700 km barlangrendszert derített fel. Ezek után az asteroid rááll egy ellipszis pályára bolygónk körül. A földön megkezdődik a verseny a titok megfejtéséért. Minden űrkutatással foglalkozó nemzet megpróbál olyan űrhajót kifejleszteni, mely képes behatolni a barlangok védelmi rendszerén, hiszen tudják, hogy a titok segítségével jelentős technikai fölényhez juthatnának a földön. Természetesen a NASA is kifejleszt egy ilyen típusú gépet, az "Asteroid 01"-et, mely kapitányának minket neveznek ki. A küldetésünk: áthatolni a védelmi rendszeren, s érintkezésbe lépni a rendszer megalkotóival.



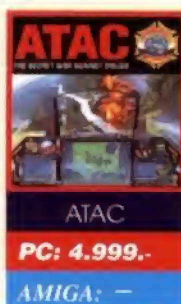
A program tehát nem egészen a szokványos csihi-puhi, hiszen a legkülönfélébb alakban megjelenő ellenségeink irtásán kívül meghatározott feladatunk van: a védelmi rendszer reaktorait a megfelelő sorrendben kell megsemmisíteni. A megfelelő sorrendből következik, hogy a scroll ezúttal két irányú, mivel visszafele is kell majd mennünk. Visszafordítani a hajónkat úgy tudjuk, ha megnyomjuk a tüzet, s közben ugyanarra mozdítjuk a joy-t, mint amerre haladunk. A funkcióbillentyűkkel a fegyvereink közül válogathatunk, melyek közül a legfontosabb a bomba, mivel a reaktorokat csak azzal tudjuk kilőni. Ha épp a soron következő reaktornál járunk, azt a gép a kis kommunikációs ablakban fogja körni. Egyébként a képernyő széleinél lévő ledek is jelzik, hogy merre van a következő megsemmisítendő reaktor, így tehát akkor vagyunk helyben, ha mind kettő ég. Azt, hogy még hány reaktor van hátra, a control panelen a jobboldali szám tudatja velünk. A reaktorok felrobbantásakor jelentős energiák szabadulnak fel, melyekkel a laserünket és a pajzsunkat tölthetjük fel. Találhatunk még kisebb kommunikációs tornyokat, amik elpusztításával energiaállapotunk javítható. Egy pályán akkor végzünk, ha az ott található összes reaktort a levegőbe repítettük. Ekkor továbblépünk a következő szintre, de előtte persze még egy kellemetlenkedő főellenséget is le kell győznünk. Ha túljutottunk az összes barlangon, végül megtudhatjuk a nagy titkot, amit azonban most nem lövök le.

Bár az EON nem éri el az igazi régi lövöldözős anyagok színvonalát, mégis a mostani mezőnyből messze kiemelkedik. Ha tehát ennek a stílusnak a megszállotja vagy, akkor ennek a játéknak is feltétlenül a gyűjteményedben a helye.

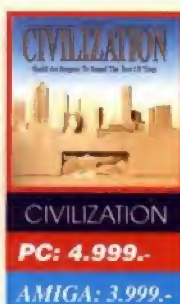
V.Z.



ANCIENT ART
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



ATAC
PC: 4.999.-
AMIGA: —



CIVILIZATION
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



DARKLANDS
PC: 4.999.-
AMIGA: —



DOG FIGHT
PC: 4.999.-
AMIGA: —



FALCON MISSION DISC
PC: 2.999.-
AMIGA: —



B 17 FLYING F.
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



F-15 III
PC: 4.999.-
AMIGA: —



FALCON 3.0
PC: 4.999.-
AMIGA: —



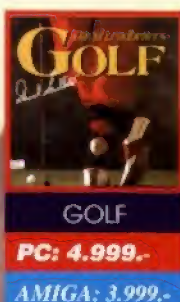
F-117A
PC: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-



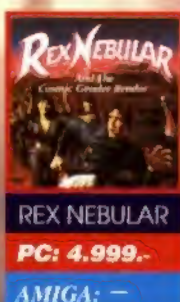
GUNSHIP 2000 Mission Disc
PC: 2.999.-
AMIGA: —



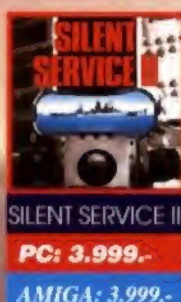
GUNSHIP 2000
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



GOLF
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



REX NEBULAR
PC: 4.999.-
AMIGA: —



SILENT SERVICE II
PC: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-



TASK FORCE
PC: 4.999.-
AMIGA: —



SPECIAL FORCES
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-





GRAND PRIX
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-



LEGACY
PC: 4.999.-
AMIGA: —

Bp. XIII.ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415
Nyitva: hétköznap: 10-18h-ig
szombaton: 10-13h-ig

A

MICROPROSE

TELJES JÁTÉKSKÁLÁJÁT MEGTALÁLOD AZ
576 KByte SHOP-BAN

Mi is az a MEGADRIVE ???

Mi is az a MEGADRIVE?

Amikor elkezdtük a SEGA MEGADRIVE rovatunkat úgy látszik, egyből a mélyvízbe ugrottunk. Kaptunk ugyanis néhány levelet, melyben azt kérik érdeklődő olvasóink, hogy mutassuk már be ezt a gépet is. Azt írták, hogy sokan nincsenek tisztában azzal, mi is rejlik a csinos kis fekete dobozban. Így tehát vállalkoztam arra, hogy bemutatassam a MEGADRIVE múltját-jelenét-jövőjét.

Ha videojátékokról vagy konzolokról esik szó, akkor óhatatlanul felmerül a SEGA név. Ez a Japán eredetű mamutvállalat már évek óta az élmezőnyben tartózkodik, de a pengeéles verseny soha nem engedi, hogy tartósan az élre kerüljön. Ezért aztán mindenki megelégedett azzal, hogy a SEGA és a NINTENDO együtt ült fel a dobogó csúcsára.

A SEGA több féle gépet készített, a 8 bites MASTER SYSTEM-et, a kézben fogható színes képernyős GAME GEAR-t és a család legismertebb tagját, a 16 bites MEGADRIVE-ot. Az egyszerűség kedvéért a MEGADRIVE a SUPER NINTENDO-val és az AMIGA-val van egy súlycsoportban, de azért nem lehet egy lapon emlegetni őket.

Külsőre a MD egyből elárulja, hogy Japánból származik. Csúcs design-ját, éjfekete színét, lekerekített formáit nézve egy Sony hi-fi torony és egy JVC TV mellé kívánkozik.

Technikailag a MD magában hordoz mindent, amit manapság egy konzolnak tudnia kell. Egy 68000 és egy Z80 processzor az agya, memóriája 74K alap + 64K video. A maximális felbontása 320x224. Palettája 512 színből áll, melyből a képernyőn egyszerre 64 lehet. TV-n is, monitoron is nézhető, megfelelő huzalok segítségével. Az audio tudása fantasztikus, 12 csatornás sztereo hang szólhat a különleges FM chip jóvoltából.

A MEGADRIVE játékok annyira széles skálát ölelnek fel, hogy szinte lehetetlen felsorolni. A Japán cégek leginkább lövöldözős és RPG stuffokat, az amerikaiak akció játékokat, az európaiak pedig sport programokat favorizálnak, így mindenki megtalálja a kedvérevalót. A híres játéktermi játékok mindegyikének elkészül a MD verziója, és a fontosabb számítógép átiratok is megjelennek, de az igazi csemegék azok a játékok, melyeket csak és kizárólag csak MEGADRIVE-on élvezhetünk. Mivel minden hónapban hatalmas a játéktermés, ezért természetesen nem minden anyag felejthetetlen - ezért próbál az 576 Kbyte segíteni a megfelelő játék kiválasztásában.

Mint mondtam, a SEGA eredetileg Japán székhelyű volt, de mára már Amerikában és Európában is saját központjuk van. Ezen központok nem mindig működnek szorosan együtt: néha egy-egy játék előbb jelenik meg itt vagy ott, néha egy játék más néven kerül a távolkeleti és az európai vásárlók elé (a különböző földrészeken más elvárásokat állítanak a stuffokkal szemben), és az is előfordul, hogy egy játéknak a két változata lényegesen különbözik (az Aliens vs. Predator című játéknál például a japán verzióban lehetünk az idegenekkel is, az amerikai változat ehelyett több pályát tartalmaz).

A MD játékok grafikája szinte minden alkalommal nagyon klassz, de hát mit is várhatunk egy olyan géptől, amely kizárólag játékcélra készült. Még az olyan problémás stuffok is, mint a vektorgrafikás szimulátorok, szuperul működnek. Eredetileg MEGADRIVE-on szinte kizárólag akció játékok léteztek, de mára már ez a koncepció is megdőlt - egy MD tulajdonos semmilyen típusú anyagról sem marad le!

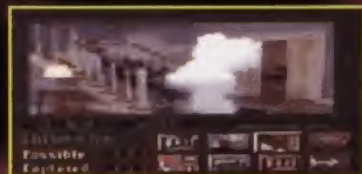
A MD joystick 3 'tűzgombot' tartalmaz, ezért a legtöbb akciójáték tökéletesen kezelhető. Mivel az irányító az európai kezeknek kicsit szokatlan, számtalan joy gyártó cég, többek között a QUICKSHOT is készít speciális irányítókat, melyek olyanok, mint a 'normális' botkormányos joy-ok, csak MD gombokkal felszerelve.

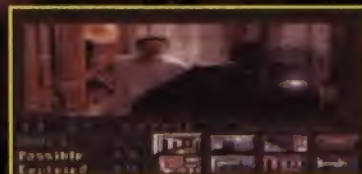
A MEGADRIVE valamivel öregebb konstrukció, mint a SNES, ezért technikailag több szempontból elmarad mögötte. Ezért jó hír, hogy a SEGA piacra dobta a jövő századi újításokat tartalmazó gépét, a MEGA CD-t! Ez a speciális CD lejátszót az alapgéphez kell kapcsolni, s máris beláthatatlan távlatok nyílnak meg a játékosok előtt.

A gépben többek között egy szuper Motorola MC 68000 chip bújik meg, amely együtt dolgozik az alapgéppel. Ez a chip segít abban, hogy a MD tudja kezelni a MCD-ről érkező adatot. A rendszer sebessége így 7.6 MHz-ről 12.5 MHz-re növekszik. Ez a PC-seknek biztos nem jelent sokat, de aki egyszer látja, hogy SONIC milyen sebességgel száguld az alapgépen, az el tudja képzelni a CD változat sebességét. Az SNES tulajdonosok idáig azzal dicsekedtek, hogy gépük milyen jó a sprite nagyítás-kicsinyítés és a forgatás terén. Nos a MCD ezeket a trükköket magas szinten tudja, s a CD lemez által biztosított mérhetetlen hely által magasan túlszárnyalja az SNES kártyákat. Képzeljük el, egy lemezre több mint 100 kártyányi adat fér!

Amellett, hogy játszunk a MEGA CD-vel, normál lejátszóként is tökéletesen alkalmazhatjuk. Csupán annyi a dolog szépséghibája, hogy mivel a gépen nincsenek kezelőgombok, a TV-re kötve kell irányítanunk a lejátszást (ilyenkor a kezelőpanelen egy kurzor segítségével ügyködhetünk). Lehet, hogy ez a módszer körülményes, de nagyon elegáns és tuti szájtátást eredményez látogatóink részéről!

Mivel az alapgép lehetőségei azért kötöttek, a MCD sem képes egetrengető csodákra. Több szín például nem lehet a képernyőn, és a felbontás sem változik. Az adathalmaz azonban, amit egy lemez tárolni tud, olyan eredményt produkál, amit nehéz egyelőre túlszárnyalni: megszámlálhatatlan pálya, ellenfél, képernyő lehet a játékokban, hosszú rajzfilmszerű intrók, átvezető képsorok, és animációk





(akár digitalizált szereplőkkel) minden mennyiségben.

A játékok igazi hangulatát a CD nyújtotta audio élmény adja. Képzeljük el, hogy játék közben CD minőségű zene szól, nem pedig 'computer muzsika'. Jean barátom jegyezte meg egyszer, hogy amikor a MCD-vel játszott, rendesen furcsán érezte magát a megrázó zenei élmény miatt!

A jelenleg kapható MCD játékok általában a digitalizált elemek tömegére épülnek. Élő szereplők és helyszínek, reális hangok, zenék - vannak már golf, kaland és szimulátor-szerű stuffok is. Létezik pár normál MD átirat is, ezekben sokkal több pálya van, mint elődjeikben. A különlegességek szintén megjelentek a piacon: úgynevezett 'Make Your Own Video', azaz 'Csináld meg a saját klippedet' programok is vannak, melyekkel a Kris-Kross vagy a C&C Music Factory bandák számára készíthetünk klippeket. Mérhetetlen mennyiségű képi anyag áll rendelkezésünkre, eredeti klippek, más együttesek számai, melyek segítségével mi állíthatunk össze (vágás, keverés, lassítás, kimerevítés, stb) egy anyagot. Nehéz erről a 'Játékról' beszélni, látni kell!

Azt senki ne várja tőlem, hogy kijelentsem: MEGADRIVE-ot vagy más gépet érdemes-e venni. Szerintem mindenki jöjjön el az 576 Shop-ba, és döntse el saját maga!

MARTIN





SONIC THE HEDGEHOG



go SONIC go

...Hooo, mi ez? Egy kék sündisznócska tűnik fel a távolban, piros futócipőben, hátracsapott tüskékkel. Nem is száguld, inkább suhan a pálmafák alatt, most átugrik egy dombot, összegömbölyödik, leüt egy mechanikus darazsat, a darázsból boldogan továszaladó nyuszi lesz, s a sün csak jön, jön, forgószél a nyomában...

Most odaér a 360 fokos loop-hoz, csinál egy fordulatot, egy halálkanyar jön, aztán egy tüskebokor...és megúszta, már csak egy kék gombolyag látszik belőle, begurul egy alagútba, hogy aztán ágyúgolyó módjára robbanjon ki a végén. És már el is tűnt a szemünk elől, elrugaszkodva egy dobbantóról...

Nos ez nem egy rajzfilmből vett részlet, aki játszik a SEGA szupersztár játékával, a SONIC THE HEDGEHOG-gal, az maga is hasonló dolgokat láthat. A Nintendo-nak Mario, a SEGA-nak SONIC a sztárja, s mindkettő klasszis a maga nemében.

Stílusát tekintve a STH nehezen behatárolható: akció, ügyességi és verseny játék is egyben, de a három tényező olyan tökéletes ötvözete, hogy bátran állíthatom, hogy a legjobb Sega stuffról van szó, ami eddig készült! A legszebb grafikájú, legaranyosabb, legváltozatosabb és leggyorsabb játék, amiért már magában érdemes MEGADRIVE-ot venni: SONIC THE HEDGEHOG.

Picit kínban is vagyok, amikor a SONIC-ról írom ezt a bemutatót. A stuff annyira szokatlan, sőt sokrétű, hogy nem is tudom, hol kezdjem, a megszokott 'dramaturgia' nem jön be. Megpróbálom ömlesztve összegezni a tapasztalataimat.

A feladatunk csak egyszerűen annyi, hogy eljussunk a pályák végére. Időlimit nincsen, az óra azt mutatja, hogy milyen gyorsan tudtuk befejezni a szintet - ez már alapjában véve ösztönöz a gyorsaságra. Minél gyorsabbak vagyunk, a játék annál veszettebb. Sonic száguld, ugrál, s mi már nem is tudjuk, hogy hol vagyunk valójában. A pályákon hosszú egyenes részek vannak, ahol csúcs sebességgel mehetünk, lejtők, ahol gyorsíthatunk, emelkedők, ahol lelassulunk. Mozgó padlók, tüskék, szakadékok lassítanak minket, de Sonicnak semmi sem állhat útjába. Ez az a játék, melyben nem lehet kétszer egymás után ugyanúgy teljesíteni egy pályát, s ez az, melyet mindenki vérmérséklete szerint nyomhat.

Útközben gyűrűket lehet gyűjteni. Ezáltal a játék végcélja máris megváltozik, hiszen nem csak a gyorsaságra, az eredményességre is törekedhetünk. Ha egy ellenfélnek szaladunk, elveszítjük a gyűrűnket. Ha úgy megyünk neki valakinek, hogy nincs nálunk gyűrű, egy életnek kampec!

Ugrás közben SONIC sérthetetlen. Ilyenkor tudjuk az ellenfeleket kiirtani, és megszabadítani az általuk rejtett állatkákat, amiket a gonosz Robotnik ejtett fogjul - nem is említettem: hát végig ellene küzkünk!



A pályákon elvétve TV-ket találunk, melyeket szétcsapva gyűrűket, pajzsot, gyorsítót kaphatunk. Ezek a TV-k néha a pálmafák levelei között vannak, így plusz mókát jelent ezeknek a keresgélése.

Vannak rugók is, melyekre szaladva extra sebességre kapcsolhatunk, libikókák, melyekkel magasra jutunk fel, és még számtalan tereptárgy, felsorolni is nehéz a játék nyújtotta változatosságokat. A későbbi pályák között vannak nyugodtabbak is, lávatavak, tüskés ingák között kell lavíroznunk, alagutakban, háztetőkön, víz alatt.

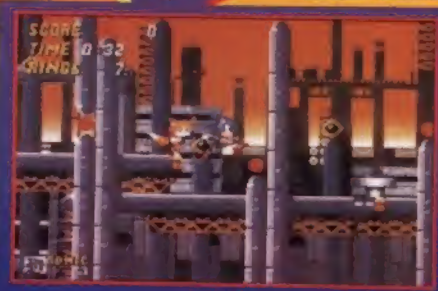
A szintekről nagy számú gyűrű begyűjtése után egy speciális pályára jutunk. Ebben a 360 fokban forgó űrlabirintusban el kell jutni a középpontba, anélkül, hogy előtte kiesnénk, és ott kell szerezni a gyémántot. Ez mondjuk nem létkérdés, de fantasztikus móka.

A grafikáról csak és kizárólag a legjobbakat tudom mondani. Szuper, elkápráztató, színes, éles, változatos - minden más elbújhat mögötte! A hátterek eredetiek, a tereptárgyak szokatlanok, a fák mintha vektorgrafikából lennének, és egyébként is, hány szín van a képernyőn (vagy csak a szemem csal)? A sprite-ok tökéletesen animáltak, szuper aranyosak, de valahogy mégsem gyerekesek. A scroll extra finom, és a leggyorsabb. A zene bámulatos, száguld, zakatol, fantasztikus.

A játéknak nemrég megjelent a folytatása is, amely egy igazi folytatás: minden megvan benne, ami az elődben, és még egy jó adaggal több is! Segítőtársunk akad, TAILS (egy cuki rókuci) személyében, akit vagy gép, vagy a másik játékos irányít (ilyenkor oszlik a képernyő). Új pályák, új őrületek, új ötletek - a SONIC THE HEDGEHOG 2 az aktuális király!

Mivel SEGA-éknál a MEGA CD az új őrület, ezért nem árulok el titkot: a játéknak a CD verziója is hamarosan várható. Ez a két rész keveréke lesz, de sokkal több és újabb pályával, új megoldásokkal. Rebesgetnek valamit arról, hogy ha majd csúcs sebességgel száguldunk, átkerülhetünk a múltba vagy a jövőbe. A CD verzió címe ezért SONIC THE HEDGEHOG 'TIME ATTACK' lesz!

Nem véletlen, hogy a MEGADRIVE-hoz a legtöbb cég ingyen adja a SONIC-ot (úgy mint a Nintendo a Super Mario World-öt). Ezért akinek MD-je van, annak nem kell ajánlanom: azokat biztatom, akiknek még nincs MEGADRIVE-juk!





MARTIN

BATMAN

THE REVENGE OF JOKER



Kicsit furamuci helyzet, de ebben a számunkban két Batman játékot is bemutatunk. A főszereplőn kívül azonban nincs sok közük egymáshoz, hiszen az SNES verzió a film folytatása alapján készsült, a MEGADRIVE változat viszont egy teljesen új történetet dolgoz fel.

Joker már kiheverte a legutóbbi zuhanása okozta sérülésit (lásd a filmet) és új ördögi tervet eszelt ki: olyan anyagokat lopott el Gotham City kémiai laborjából, melynek segítségével félelmetes bombát gyárthat. Mint már sokadszor, ismét a 'Köpenyesen' áll vagy bukik a város sorsa!

A ROTJ egy olyan 7x2 pályából álló mászkálós stuff, amely mindenki számára szórakozást nyújt, aki kedveli ezt a műfajt. Ennek több oka is van: a főszereplő egy közkedvelt hős, akinek szívesen bújunk a bőrébe; a játékmenet csábítóan könnyűnek és nyugodtnak indul; van idönk a figyelni a grafikára, nem törnek ránk ezrével az ellenfelek. Ezek után minél jobban belemerülünk a játékba, rájövünk, hogy nem is olyan könnyű, s már csak az lebeg szemünk előtt, hogy végre megpillantsuk a következő szintet.

Mivel a játékot egy nekifutásból nem sűrűn lehet végignyomni, kódszavas folytatási lehetőség áll rendelkezésünkre. Ahhoz pedig, hogy a kódszavakat kicsikarjuk, örök continue opció.

A legtöbb pálya egy balról-jobbra scrollozó helyszín - Gotham város háztetői, hómező vagy barlang - melyekben közös, hogy rendesen szét vannak szabdalva, így denevérünknek jócskán próbára kell tennie ugró tudását. A keszekusza tereptárgyak mögött alattomosan megbúvó ellenfelek vannak, akik mindig a legrosszabb pillanatban használják fegyverüket. Mivel a szinteken nem kell ész nélkül végigrohanni, óvatos avázgatással elérhetjük, hogy előbb pillantjuk meg a palikat, mint ők minket, ilyenkor már csak egy jól irányzott lövés kell. A liftek, ál-padlók, fűrészek, hegyes tüskék és mozgó platformok mind arra hivatottak, hogy megkeserítsék a Denevérember sorsát.

Hősünk ezúttal is a denevérfegyverek széles arzenáljával rendelkezik. Ezeket a ládák szétlövése után tudjuk felvenni, de úgy vettem észre, hogy a 'C' jelű lövésen kívül a többi szinte használhatatlan. Az ellenfelek kinyírása után feltűnő kapszulákat érdemes gyűjteni, 8 darab után sérthetetlenséget kapunk.

Néhány pálya után főellenségekkel kerülünk szembe, melyeket szinte lehetetlen legyőzni - addig, amig rá nem jövünk a taktikájukra. Ez után már ők sem jelentenek akadályt. Addig azonban, amig Joker-ből nem lesz más, csak egy 'bánatos, hullámokon hányódó másnapos bálnafos', sok idő fog eltelni.

A játék grafikája nagyon klassz, teljesen sötét tónusú, éjszakai beállítottságú. A sprite-ok nagyok, szépen rajzoltak, de az animációt nem vitték túlzásba. A zenék igazi 'denevéresek'. Mivel a játékmenet fokozatosan nehezedik, egészen a 'mindjárt széttöröm a gépet' szintig és stratégiai elemekben sem bővelkedik, csak mászkálós akció rajongóknak ajánlom. Nekik viszont bátran!

GADGET TWINS



Nagyon ritka az olyan játék, amelyre rá lehet akasztani az 'eredeti' jelzőt, ilyet produkálni még a nagy cégeknek sem mindig sikerül. Ekkor jön egy olyan ismeretlen csoport, mint a GAMETEK, és kiad egy totálisan őrült, totálisan humoros és totálisan jó szórakozást ígérő stuffot!

Első ránézésre a GADGET TWINS egyszerű lövöldözős anyagnak látszik. De csak elsőre! Már a cím is sajtat valamit, hiszen a 'gadget' jelző mókás, botuska figurát jelent. A főszereplők nem emberi formák, hanem egy olyan világban élnek, ahol a pufi Jumbo-Jet-ek a menők! A többi szereplő aztán szintén ez alapján alakul - 'Szédült' világ hat szédült tájékának bohókás lakói.

Hőseink, Bop és Bump felkerekedik, hogy cseresznyepiros boxkesztyűkkel felszerelkezve visszaszerezzék a király gyémántját. A kesztyűk 4 irányba tudnak ütni, s ezzel az irányítás egy teljesen új formájával ismerkedünk meg - máris egy eredeti ötlet. Ellenfeleink leküldés után pénzeket hagynak hátra, melyekből az időnként feltűnő boltokban okos cuccokat vehetünk. Ezek lehetnek fém állkapcsok, bombák és súlyok is, persze minden csak gyagyás stílusban. Szétszórva a szinteken ládák hevernek, melyekben mindenféle bonus dolgok rejlenek.

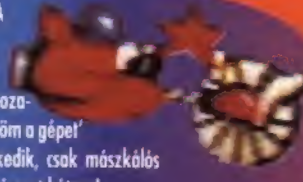


A játék varázsát számomra az adta, hogy kicsit hasonlít a régi szuper, felülmúlhatatlan, 'alap' C64-es anyagokra: egyszerű, de mégis szórakoztató. Nem akar több lenni, mint aminek készült, nincs túlbonyolítva. Pont '93-as színvonalú, a hülyécske grafika és hanghatások stílusosan vannak kidolgozva. Minden, a kövektől a felhőkön át az utolsó növényig 'Gadget'. A főellenségek csúcs jópofák: forgó szemek, csattogó állkapcsok, minden játszik.

A mókát csak fokozza a 2 játékos opció, melyben barátként és ellenségként is tevékenykedhetünk. Ez a játék tökéletesen alkalmas, hogy 'konzolidegen' haverjaink vagy ismerőseink is elszórakozzanak vele. Egyszerű kezelhetősége miatt mindenkinek nyújt sikerélményeket - az amatőröknek pillanatnyi örömöket, a profiknak a pályák teljesítésének örömét. Nincs kötött haladási útvonal, nincsenek pengeéles helyzetek, leküzdhetetlen ellenfelek. Csak kézbe kell fogni a joy-t, aztán hadd szóljon! Gondoljuk csak el, hányszor van olyan helyzet, hogy vizitelő barátunk megkér - mutassunk valamilyen MEGADRIVE stuffot. Aztán csak néz, amikor magyarázzuk, hogy azért az RPG-nek is vannak szépségei 6 óra varázsolgatás után, és hevesen tiltakozik, amikor felszólítjuk, hogy próbálkozzon a MEGALOMANIA-val. Ezen esetekben kell bedobni a GADGET TWINS-t! Ha a játék kicsit nehezebb lenne, a profiknak ajánlanám. Így viszont a könnyű szórakozást kedvelők figyelmét hívom fel rá.



MARTIN





A számos játékstílus-megnevezés között van egy, amelyet angolul 'hack and slash'-nek hívnak, ez kb. a 'szúrd és vágd'-nak felel meg. Nos azt hiszem, hogy a GOLDEN AXE-nél jobban egy stuffra sem illik rá jobban ez a jelző. Az első rész minden gépen, beleértve számítógépeket és konzolokat is, bomba siker volt, várható volt tehát a folytatás megjelenése.

A játék varázsát nem tudom mi adja, de az tuti, hogy minden arcade rajongót magával ragad. A folyamatos, véres akció, vagy a három szimpatikus hős, netán a megismételhetetlen varázslatok használata a vonzerő? A lényeg, hogy a második részben ezekből szintén nincs hiány!

A játék kezdetén az az érzésünk támadhat, hogy nem is a folytatást látjuk, hiszen minden kísértetiesen hasonlít - az opcióképernyő, a hősök beállása. Az egyetlen újítás, hogy a 'MAGIC' használata kétféle formában történhet: az első a szokásos - minél több varázsüveget gyűjtünk össze, annál erősebb istencsapása megy az ellenfélre, de az összes üveg elhasználódik. Az új verzió - ahány üvegünk van, annyiszor varázsolhatunk, állandó erőséggel. Szerintem ez a praktikusabb megoldás, viszont kevésbé látványos.

Harcosaik: Ax-Battler a szél ura, Tygris-Flare a tűz hercegnője és Gilius-Thunderhead a kövek mestere ezúttal is káprázatos varázslatokkal rendelkeznek. Ez aztán az egész játékra ráteszi a bélyegét, és a veszett vagdalkozás mellett veszett üveggyűjtögetés is folyik. Egy játéknál sem éreztem még olyan felemelő érzést a varázslat használatakor, mint a GOLDEN AXE 2-nél: szinte ujjongtam, amikor a hatalmas tűzmadarak vagy a forgószelek lecsaptak az ellenfelekre. Természetesen az első részhez képest a varázsokat újrakreálták, tehát az 'öreg' játékosoknak sem kell aggódniuk: a három elem mágiája, 6 féle erősségben, az összesen 18 teljesen különböző show-műsor!



Maga a játékmenet maradt a régi, a hátterek sem változtak túl sokat (ez mondjuk nem a legjobb). A karakterek ugyanazokat a támadásokat tudják, de az ellenfelek ezúttal ügyesebbek lettek (szinte másodpercenként használják a 'felöklelő-futás' nevű vezércselt, ezért még a képzett 'Szekercések' is meg fognak izzadni a megnyerés megpillantásáig. Mondjuk, amellett, hogy az ellenfelelek igen kemények, annál birkábbak! Egy-egy kiálló falrész mögé bújva baj nélkül le lehet kaszabolni a helyben toporgó, úgymond 'beszoruló' alakokat (persze ez merőben sportszerűtlen megoldás, csak vészesetben kérem használni), és ha esetleg feltűnik egy szakadék, ne átallvázzunk nekifutásból betaszajtani a manusokat (joy kétszer egymás után a megegyező irányba).

A sztori, melyben a rossz szerepét ezúttal Dark Guld játssza, 7 pályán keresztül folyik, melyek között egy klassz scrollozó térkép és némi mese vezet át. Természetesen a szinteken találkozunk a meglovagolható szörnyikékkel, melyek nagy segítséget nyújtanak, de mire a főellenségekhez érünk, rendszerint úgyis elveszítjük őket.

GOLDEN AXE II

A grafika szinte teljesen azonos az elődével - ugyan olyan szép. A zenék nagyon betaláltak, jó hangulatot adnak. Igazán csak annyi nagatívumot tudnék említeni, hogy a folytatás nem ugrik ki semmiben az első részhez képest. Aki a GOLDEN AXE rajongója volt, az nem fog csalódni a második részben sem!

MARTIN

SEGA

A SEGA MEGADRIVE tulajdonosok rendre alul maradnak a Super Nintendo-val rendelkezőkkel szemben, ha verekedős játékokról van szó. A FLYING EDGE programozói megpróbáltak egy olyan játéktermi konverziót készíteni, amelyre végre igazán büszkék lehetnek a MEGA-sok.

A két utcai harcosnak, Billy és Jimmy Lee-nek ezúttal egy Hiruka nevű jövendőmondó ad megbízatást. A híres Rosetta köveket kell visszaszerezniük, melyeket egy kiterjedt hálózattal rendelkező bűnszövetkezet kaparintott meg. Ebben az 1-2 személy által játszható vérbeli verekedős stuffban (még jó, hogy vérbeli, hiszen a DD a verededős anyagok nagyapja) a világ 5 helyszínén kell végigverekedni magunkat. A pályák és ellenfelek sokszínűsége impozáns: ezúttal egy kicsit elrugaszkodunk a valóságtól, és különböző időkben is küzdeni kell, nem csak emberek, hanem képzeletbeli lények ellen is.

Amerikában, Kínában, Japánban, a középkori Rómában és Egyiptomban kell bizonyítani tudásunkat, nem is akármilyen ellenfelekkel szemben - az ellenbanda tagjai kemény harcosok, s ráadásul sportszerűtlenek is, szinte alig engednek felkelni a földről, ahová gyakran kerülünk.

Ki tudja miért, de a MEGADRIVE verzióból hiányoznak a megvehető fegyverek. A boltokban extra életeket és támadó fogásokat vehetünk, így a harcokban csak kezünkre és lábunkra vagyunk utalva. Érdekes opció viszont, hogy ha egy emberünk elveszik, 3 másik szereplő léphet helyébe; összesen tehát 8 különböző figura harcol a jó oldalon. Az átlagosnál egy kicsit nehezebb megbirkózni az ellenfelekkel, főleg a főnökökkel. Szert tehetünk viszont különböző összegekre a bunyók során, amit aztán CONTINUE lehetőségekre válthatunk be.





A játék grafikája, ha a háttereket nézzük szuper, de a sprite-ok terén hagy némi kívánnivalót maga után. Ha az animációt kicsit jobban kidolgozták volna, és nem hagyják el a fegyverszerzési opciót, igazi klasszis lenne a DD 3. A zene nem túl változatos, a szokásos 'Dupla Sárkány' szerű. Némi hiányosságok vannak a játékban, de azért a jobb 'beat' em up'-ok között még megállja a helyét.

MARTIN

DOUBLE DRAGON III

STARFOX

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mérföldkő az SNES történetében! A STAR FOX-ot messze megelőzte a híre, a legjobb űrháborús játék címet akasztották rá, hiszen ez az első olyan SNES kártya, amely magában foglalja a legendás FX chipet! Lássuk, mit rejt ez a kis szürke doboz...

Gyúrjuk össze az ELITE-et, az EPIC-et, az X-WING-et és a STARGLIDER-t. Mi lett belőle? S T A R F O X!

A történet a szokásos. Más idő, más univerzum. Az emberek errefelé még hírből sem ismertek, hiszen a bolygókat mindenféle fajú állatok népesítik be - főszereplőnk például okóért egy ravasz róka! Egy eszement tudós, Andross (valami majom fajta) odáig merészkedik, hogy elfoglalja a Venom bolygót, és ott titkos kutatásokba kezd. Addig nem is zavar sok vizet, amíg egy napon vissza nem tér, hogy halált és pusztulást hozzon a békés galaxisra...

Fox McCloud, a STARFOX szakasz parancsnoka kapja a veszélyes feladatot, hogy könnyű vadászaival szálljon szembe az ellenséggel. Falco Lombardi a forrófejű kakas, Peppy Hare a szuperagyú nyúl és Slippy Toad a félénk béka fogja követni a bátor parancsnokot, hogy négyőjük erejével térdre kényszerítsék a gonoszt!

A SF első ránézésre szimulátornak látszik, de nem az: inkább egy szuper grafikájú, verhetetlen játszhatóságú űrhajós-lövöldözős stuff, amely az Arwing vadászgép pilótafülkéjébe szegezi a játékosokat!

A játszhatóság, mint mondottam felülmúlhatatlan, de mégis a grafika az, amely az igazi show-t nyújtja. A játék vektorgrafikát használ, de olyan szépségűt, összetettségűt, gyorsaságút, amilyet még szem nem látott. Ezen csodákat a SUPER FX chip produkálja!

Az FX chip-en már évek óta dolgozik a NINTENDO. A chip egy olyan matematikai co-processzor, amely a hardware rendszer 'feltuningolásával' az aritmetikai számításokat 6-szoros sebességgel végzi.

Az FX által produkált grafika polygonokat használ sprite-ok helyett, amihez köztudomásúlag több memória szükséges. Az FX rendkívül gyorsan forgatja és mozgatja a tárgyakat, s mindezt 'Real Time' módban, ami azt jelenti, hogy mi ugyan nem látjuk minden lapját egy térben lebegő tárgynak, de az a képben mégis létezik. Ezért ha közelebb repülünk valamihez, és helyzetünk megváltozik, más oldalait is láthatjuk.

Szintén profi módon kezeli az FX a vektor és 'rajzolt' grafika keverékét. Ez azt eredményezi, hogy bármely polygon felületére képes rajzokat 'feszíteni', így azok sokkal élethűbbek lesznek. Természetesen ahogy a tárgy mozog (forog) a képen, az FX folyamatosan újrarajzolja a látványt, így mondjuk egy 6 különböző 'arcú' kocka minden oldalát megszemlélhetjük!

Eddig nem sűrűn láthattunk konzolon 'fényforrásos' árnyékolást. Az FX az SNES palettájának 32.768 színét használja arra, hogy a tárgyak mindig az adott irányból legyenek megvilágítva, és árnyékuk is tökéletes legyen.

A játékban két fő nézet váltakozik: leginkább a hajó mögötti szemszög a jellemző, amely a bolygófelszíni harcnál elengedhetetlen, de az űrben is hasznos néha. A másik a saját nézet, ahol közvetlen a pilótafülkében ülünk, és egy célkereszt segítségvel irányítunk. Létezik még 2 különböző hátsó nézet, amelyeknél csak a hajótól mért távolság eltérő.

Az audio élmények, melyek játék közben érik az embert, fenomenálisak. Digitalizált beszéd, hangok, robbanások, szirénák, lézervijjogás és még felsorolhatatlan különböző hang szédíti meg a pilótát.

A játék minden pozitívuma ellenére sem kezdőknek való. Kezdéskor 3 út választható (változó pályákkal), melyek 3 nehézségi fokozatot jelentenek (a legkönyebb a középső út, a másik az őrületbe kergeti még a legbirkább játékost is). A pályák után néha bonus CONTINUE-kat kapunk, kódszavas folytatás nincs, tehát a SF-ot mindenképpen csak egy nekifutásból lehet megnyerni. A számos pálya mellett van egy 'fekete lyuk' is, melyhez a titkos utat előbb meg kell találni, és van egy rejtett útvonal is - kihívásban tehát nincs hiány!

Andross hajói között a rombolóktól kezdve a vadászokig minden megtalálható, így játék közben számtalan gyönyörű ellenféllel kerülünk szembe. Minden pálya végén főellenfél van, amely lehet óriásrobot-dinoszaurusz vagy akár anyahajó is.

Harc közben gyakran feltűnnek társaink is. Legtöbbször ugyan segítséget kérnek, vagy tanácsokat adnak, de előfordul, hogy egy-egy komolyabb ellenfelet segítenek hidegre tenni. Leginkább Falco-t, a kakast lehet feldühíteni, ha lelőjük előle a kiszemelt áldozatokat.

A játék irányításához az összes gombra szükség van, de pár óra gyakorlás után minden tökéletesen kézre fog esni. A gyorsítás/lassításon kívül a hosszanti tengely körül is tudjuk forgatni a hajót, ami a szűk helyeken való átjutáshoz ideális. A játék elején a TRAINING opcióval begyakorolhatjuk a repülést.

A küldetések során extra cuccok is szerezhetők, de ezekkel nem dobálózik túl bőkezűen a játék. Speciális ellenfelek kilövésével pörgő, háromszögekből álló gyűrűk jönnek létre, melyeken ha átrepülünk, energiát kapunk. A kis kék-piros szaturnusz alakzatok a bonus atombombák, de lehet dupla lézerre és még erősebb blasterre is szert tenni. Nagyon ritkán extra élet és sérthetetlenség-pajzs is felszedhető, de nem tudnám megmondani, hogy ezeket mi rejti.

Mindent összevetve a STARFOX az eddig készült játékok legjobbika! Ha nem vesszük figyelembe a grafikát és az audio-t, még akkor is ott a hangulat, ami elmondhatatlan: mi is együtt dőlünk a hajóval egy-egy éles fordulóban; szemünket meresztve keressük a szűk átjárókat, mindezt csúcssebességnél; hangosan káromkodunk, ha nem sikerül valami és ugyanakkor visítunk az akadályok sikeres leküzdése után. Nem engedheti meg magának senki, hogy kihagyja ezt a játékot!

MARTIN

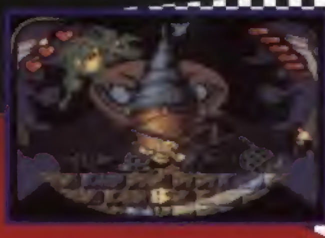
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Mit is vár az ember egy ugrálós ügyességi játéktól? Szuper grafikát, mozgalmas zenét, és folyamatos veszett akciót. Nos, aki tényleg erre vágyik, az pillantson bele az PCH-ba! A bolond család (Addam's Family) főszereplésével készült második stuff mérföldekkel jobb mint elődje. Ezúttal Pugsley-t irányítjuk, kinek feladata, hogy 5 tárgyat (poliptinta, sajt, pókháló, sárkánytűz, alsógatya) gyűjtsön össze, melyeket a pályák végi főellenfelek birtokolnak. Az 5 cucc beszedése után léphetünk a 6., utolsó szintre, ahol a varázsló kesztyűjének megkaparintása a cél.

Puggi útja során az Addam villa minden lényeges helyiségét végig kell hogy járja. A szobák, melyek rendeltetésükből adódóan a pályákat jelzik, olyan rémségekkel vannak tele, mint böfögő békák, gyilkos kacsák és sajtdobáló egérkék.

Az, aki ezen a játékon akarja kifejleszteni 'ugráló' tudományát, jól választ! Szinte egy percre sem lehet megállni, hiszen mindig azt kell vizuálni, mikor adódik alkalom egy kis ellenfél-fejpuhításra. Közben meg dolgozik az emberi kapzsiság: kilószámra igyekszünk gyűjteni a dollár ikonokat, melyekből bőven akad!

Persze nem lenne a játék teljes a logikai elemek nélkül: a pályán elhelyezkedő zöld kapcsolókat megfelelő sorrendben kell megfejelni ahhoz, hogy egy-két trükkös helyet vagy kijáratot elérjünk. Időbe telik, mire ezek működését betanuljuk. Nem könnyű játék, de ez nem is baj. A tipikus Addams zene és a végtelenül humoros grafika az ugrálós-ügyességi stuffok legjobbjai közé emeli a PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT-ot!



ININDO

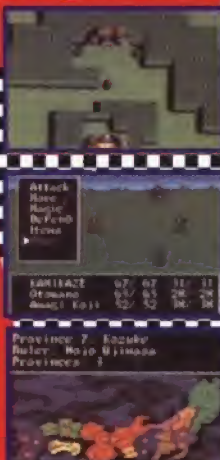
Eddig minden számunkban szóltam a japán RPG-ről, és most egy olyan játékot mutatok be, amely a műfaj csúcsa: nagyságában is, bonyolultságában is viszi a pálmát. Leginkább a kaland-RPG jelző illik rá.

A KOEI cég játéka történelmi alapokon nyugszik, hiszen az IGA ninják valóban léteztek. Az eredeti RPG stílusú játékoknál (mint például az Uncharted Waters), melyek történelmi hűséggel készültek, hiányoznak a látványos grafikai megoldások, ezért valamivel többet nyújt ez a stuff: hetekig tartó kalandot és stratégiát ígér.

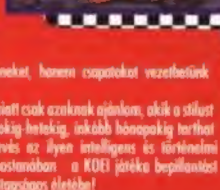
A főszereplő egy ifjú Iga ninja, kinek klánját elpusztították Nobunaga lord emberei. A sztori tehát a klasszikus japán vereség-felkészülés-bosszú hármasán alapul.

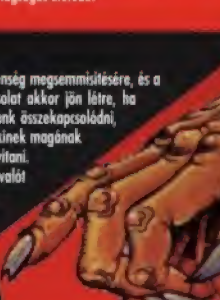
A fő cél, hogy egy hatalmas területet bebolyongva felfejlesszük ninja tudásunkat, minél több stexet gyűjtsünk, követőket toborozzunk és eljussunk a rettegett ellenfél, Nobunaga váráig. Közben számtalan csatát kell vívnunk szamurájokkal, banditákkal, mesebeli szörnyekkel.

Ki kell vívnunk a terület vezető urainak elismerését - kém és szabotázs akciókat kell számukra végrehajtanunk - hogy később seregeikkel segítsék győzelmünket. Mivel egy vérbeli PRG-vel állunk szemben, ne vágyjunk gyors sikerre: napokig kell játszani ahhoz, hogy egyáltalán minimális sikert tudjunk aratni egy egyszerű kocsmatöltelék szamuráj felett! Borzasztó sok tapasztalat pontot kell gyűjteni a magasabb szintek eléréséhez, s szintén sok arany kell, hogy megfelelő felszerelést vásároljunk. A kapcsolatteremtés is fontos elem a játékban, szinte mindenkivel hosszú beszélgetéseket folytathatunk, ezért az angol nyelv ismerete szükséges a játékhoz.



A kezelés menürendszerrel történik, mint minden valamirevaló RPG-ben. A parancsok kiválasztásakor újabb menük tűnnek elő, ezért minimális 'előképzettség' szintén nem árt. A harcok körönként folynak, meglontollan, minden eszközt mágia, fegyverek - bevetve. Ilyenkor a nézet is megváltozik, felsorakozik az ellenség, szembe velünk, és utolsó vérig megy a harc (persze ha időközben el nem szeleltünk). A játékban előre jutva igazi stratégiai háborúkba is kerülünk, ahol nem egyeneket, hanem csapatokat vezethetünk hadba.





A játékot bonyolultsága miatt csak azoknak ajánlom, akik a stílust kedvelik, hiszen nem napokig-hetekig, inkább hónapokig tarthat a megnyerés elérése. Kevés az ilyen intelligens és történelmi hűségre törekedő stuff mostanában - a KOEI játéka bepillantást enged az ősi ninják viszontagságos életébe!

CYBERNATOR

Van egy videokazetta a polcomon, melyen a GAL FORCE című Japán űrháborús rajzfilm van felvéve (Magyarországon 'Űramazonok' néven ismert). Amikor megláttam a CYBERNATOR ember irányította robotjait, egyből erre a fantasztikus filmre gondoltam.

A játék annyira kemény, hogy látni kell. Aki 5 percnél tovább játszik vele, azt egy különös érzés keríti hatalmába - maga is az általa irányított robot részévé válik és minden áron meg akarja védelmezni azt! Mégsem mondom, hogy a CYBERNATOR egy shoot'em up; inkább a Street-Figter 2 jövőben játszódó mása.

A főszereplő különös valami - egy ruha, melyet ember irányít. De milyen ruha az, amely több méter magas, jobban fölfegyverzett, mint egy tank, és leginkább egy robotra hasonlít? Nos ezt a gépstílust először Yoshiyuki Tomina japán rajzfilmkészítő találta ki ('Gundam' című sorozatában), de később számtalan rendező, író, rajzoló felhasználta: hasonló volt az Aliens rakodó robotja, vagy a Battletech játékok házmagas gépei.



Csak azért mentem bele a robot körülírásába, hogy mindenki rájöjjön, egy japán stílusú stuffról van szó. A történet lényegtelen: egy kozmikus űrháború szereplői vagyunk, melyet ember vív nem ember ellen. A hatalmas űrflották nem képesek eldönteni a csatákat, ezért kisebb, egy személy által irányított szerkezeteknek kell megvívni a végső csatát.

Küldetéseink tényleg olyan változatosak, mint egy igazi háborúban: az ellenséges bázis belső elpusztítása, űrzónák megtisztítása, harc robotok ellen, harc ágyúk ellen, harc meteoritok ellen.

Ami igazán megfogott a játékban, az a hatalmas tűzerő, amit a robot képvisel: a mindent elpusztító gépágyú (repkedő hüvely alálestéssel) működtetése állati móka, főleg ha hozzávesszük az ügyködésünk során keletkező robbanásokat, tűzfelhőket, szerteszét szálló alkatrészeket. Átválthatunk egy 'kéz' fegyverre is, ilyenkor hatalmas ütéseket mérhetünk az ellenfelekre. Felszedhetünk rakétákat, melyek a főellenségek puhítására alkalmasak és még egy pajzsunk is van, amely állja a legerősebb lézerágyúkat is.

A játék grafikája több szempontból is nagyszerű. Az egyik, hogy nagyon szép, a másik, hogy a képen minden mozog: menekülő pilóták a robotokból, lövegtornyok, liftek és minden irányba cikázó lövedékek. A hanghatások igazi gyilkos hangulatot adnak. A pályák előtt mindig kis közjátékok vannak, ilyenkor egyik pillanatban még azt látjuk, hogyan alakul a sztori, a másikban már részesei vagyunk. A szintek igen rövidek, éppen ezért változatosak - soha nem kell kétszer ugyan azt a hátteret bámulni.

Aki szereti a japán űrháborús stuffokat, az el fog olvadni a CYBERNATOR-tól!

MARTIN

BLAZEON

Ebben a számban két Japán stílusú űrháborús játék is szerepel, mégis teljesen különbözőek. Míg a CYBERNATOR egy nehezen kategorizálható valami, addig a BLAZEON-ra nyugodt szívvel akasztom a 'lövöldözős' jelzőt.

A stuff leginkább az R-TYPE-ra hasonlít, de ezúttal nem egy idegen faj ellen kell megküzdeni - a galaxis legfélelmetesebb fegyverének, a Bio-Cyborg-oknak a birtoklásáért folyik a harc. A Bio-Cyborg-ok olyan szerkezetek, melyekre egyszerű vadászgépekkel lehet rákapcsolódni. Ilyenkor életre kelnek a robotok, és félelmetes tűzerejű gépek válnak belőlük.

A játékos egy Garland TFF-01 típusú hajót vezet. A gép fegyverzete egy Vulcan ágyú az ellenség megsemmisítésére, és a Trianquilander, amely megbénítja a Cyborg-okat, elősegítve az összekapcsolódást. A kapcsolat akkor jön létre, ha hajónkat a megbénított Cyborg-ra irányítjuk. A pályákon 7 különböző Bio-Cyborg-gal tudunk összekapcsolódni, melyeknek tulajdonságaik is különbözőek. Azt, hogy mik a gyenge és erős pontok, mindenkinek magának kell megtanulnia. Mivel a vadászgép igen gyenge, érdemes mindig valamely Cyborg-ot irányítani.

A BLAZEON grafikájában semmi kivetni valót nem találok: szép, de nem túl eredeti. Az, hogy többféle robor bőrébe is bele tudunk bújni, változatosságot visz a játékba, meglehetősen eredeti ötlet. A shoot' em up fanatikusok nyugodtan próbálják ki!

Martin



576 KByte

BATMAN RETURNS

A Sötétség Lovagja visszatért! Méghozzá nem is akárhogyan: egy bombasztikus, elsőosztályú, játéktermi szintű verekedős játék főszereplőjeként!

A KONAMI mindig híres volt jó játékairól, de ezúttal különösen a közepébe talált. A BR egy olyan verekedős stuff, amely bármely játékteremben megállná a helyét, nem csak extra szépségű és méretű grafikája miatt, hanem az atmoszférikus zenei aláfestés és hibátlan játszhatóságnak köszönhetően is. A digitalizált képek és sztorivezetés pontosan követik a film cselekményeit.



Hősünknek, akárcsak a filmben, egy perc nyugalmat sem engednek ellenfelei: Penguin és a Catwoman. Hét pályán keresztül kell ütni, rúgni, repkedni, melyek között Gotham város utcái, Penguin állatkertje, egy cirkuszvonat, és még az őrült motorosokkal teli autópálya is megtalálható. Ez egyébként egy olyan 'egyszerű mellékpálya', melyet a Test Drive játékok is megirigyelhetnének!

Kezdetben Penguin bohóc embereivel vesszük fel a harcot. Talán nincs is még egy ilyen játék, ahol ekkora élvezettel verhetjük a pasikat - azt sem tudom hány fajta támadó és védekező mozgást használhatunk. Falhoz kenhetjük, a kirakatba és a villanypóznákhoz vághatjuk és egymáshoz csapkodhatjuk a bohócokat, melyekből ritka sok féle létezik - ezt figyelembe véve nem akasztható rá a BATMAN RETURNS-re az unalmas jelző. A pályák végén természetesen főellenfelek várnak ránk, akik szintén a filmben szerepeltek.

BATMAN igazán nem az a legény, aki néhány egyszerű pofon kiosztásával beéri: a mindenkit lesöprő köpenypörgetés, a sodróugrás, a repülőrúgás, és a szupertitkos robbanó-kémcső is fegyvertárába tartozik. Ezen mozgásokat különböző joy+gomb kombinációkkal hozhatjuk elő.





Mindezekhez még jönnek a fegyverek, a bumeráng és a huzal, melyekkel még változatosabbá tehető a játék (még azt a trükköt is alkalmazhatjuk, amikor Batman belövi ellenfele mögé a falba a huzalt, és azt megrántva a faldarabbal hátbaveri a fickót!).

A BR grafikája osztályon felüli. Sötét, de gyönyörű filmszerű háttereket láthatunk, a sprite-ok hatalmasak, és jól animáltak. A digi képek szinte video minőségűek.

A zene szintén egyenesen a mozi-téma átirata, kissé drámai számokat hallhatunk, melyek tökéletes aláfestést nyújtanak a képernyőn folyó akcióhoz. A játékban 5 nehézségi szinten küzdhetünk, melyek közül csak a MANIA változat mutatja a teljes és csodás megnyerést. Mire ezt végig játszuk, lemegy a nap!

MARTIN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





GAME BOY

Na most aztán elő a zsebpénzzel!
Ebben a hónapban olyan Game Boy stuffokat találtam, hogy lementem pamutba: félelmetes, hogy hol tart a "kis fekete-fehér"! A játékok nagysága és tartalma semmiben nem marad el a nagyoktól, ma már minden anyagot gond nélkül át lehet tenni GB-ra, legyen az ügyességi, kaland vagy stratégiai játék. A következő négy anyag különböző stílust képvisel, de mindegyikre büszkék lehetnek a Game Boy tulajok.

BIONIC COMMANDO

Ez az a játék, melyet senkinek sem kell bemutatnom. A kommandós játékok között hamar unikummá vált Bionic Commandoban a főszereplőnek "teleszkópos" karja van, s ennek segítségével tud mozogni, kapaszkodni, mászni, teljesen új dimenziókat nyitva meg az irányításban. A végtelenül sikeres számítógép-verziók után most a Game Boy-osok is élvezhetik a CAPCOM szuper kommandós játékát. Meglepetés, de ez a stuff is úgy van átdolgozva, hogy veri a "nagy" verziókat. Az eredeti computeres változatokban kizárólag harcolni kellett; itt különböző tárgyakat is meg kell szereznünk, kontaktust kell létesítenünk előretolt felderítőinkkel, s többek között arra is lehetőség van, hogy az ellenség termináljaira rákapcsolódva lehallgassuk a csatornáikat.

A pályák között majdnem tetszőleges sorrendben mozoghatunk - ilyenkor egy monitoron kell utasítanunk harci helikopterünk robotpilótáját, hogy vezessen az adott területre (transfer), vagy szálljon le (descend). Azért rögtön az utolsó szintre nem lehet eljutni - a teljes sikerhez majdnem minden területet meg kell tisztítanunk, 4 video-adót megszerezve.

A híres "teleszkópkar" GB-on is klasszul működik, jól kezelhető, az irányítás praktikus. Az ellenséges katonák tömeges mészárlása mellett még reaktorokat is fel kell robbantanunk, így meghiúsítva az Albatross-tervet. Ha mindez kevés lenne, akkor ne felejtsük el megmenteni a fő társunkat, Super Joe-t sem!

A játék grafikája első osztályú! Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a spriteok, a hátterek, az intro is rendkívül jó. Vérbeli kommandós játék, igazi klasszikus!

KID DRACULA

Félelmetesen beindult mostanában a KONAMI, egyre-másra adja ki a szuper stuffokat. A legújabb GB anyag, a Kid Dracula oly jól sikerült, hogy a 3 napos folyamatos "drakula-kúra" után már nem ízlett a SNES, nem kellett a Megadrive, csak a kis fekete-fehér bébi! Ha nem tudnám, hogy GB-t látok, azt hinném, hogy ez egy SNES játék, Junoszty tévén előadva!

Ifjú drakulánk, akinek a távoli rokoni szálakon kívül semmi köze sincs vérszopó őseihez, boldogan él birodalmában, amikor is egy gyík-lény, Garamoth elkezdni terrorizálni őkelmét. Hősünk útra kel, hogy három veszett ügyességi pályán megleckéztesse az ügyefogyott gyikuszt.

A játékban Kid Dracula-t irányítjuk. A kastélyban kezdünk, ahol belekóstolhatunk a ránk váró borzalmakba: mafla-zombik, lökött denevérek között ugrándozva kell eljutni a trónteremig, ahol elnáspángolhatjuk az első fő ellenfelet, egy szellemet. Ezek után egyre nehezebb pályák következnek: a "Bolondok Erdeje", a "Villámvasút", a "Szellemhajó", "Garamoth Világa", a "Szörnyvulkán", a "Sötét Barlang", és a "Robotgyár Zóna".

Emberünk segítője a "Bandzsa Lökődék", aki minden pálya előtt hasznos tanácsokkal lát el. Ilyenkor mindig eszünkbe jut egy újabb varázslat, amit a későbbiekben alkalmazhatunk (SELECT-tel lehet váltani a megszerzett varázsokat) - "denevértranszformáció", "denevértámadókör", "denevér-követőrakéta", "óriás denevérbomba", "fejjel lefelé manőver", "Lagosi esernyője".



A pályák után izgis mellékjátékok közül választhatunk (meghazzá 5 féléből, ha elég érmét szereztünk), ahol a nyereményünk bónusz élet lehet!

Rendesen ki vagyok akadva ezen a játékon! A "nagy" konzolok bőven elbújhatnak mellette, hiszen kevés az ilyen óriási játszhatóságú, humoros, ötletes játék, csúcs grafikával és hanghatásokkal - s mindez Game Boyon! Még arra is tellett a KONAMI-nak, hogy a szintek közé animált, halál nevetséges átvezető sztorikat tegyenek, ami azért a GB-tól nem kis teljesítmény.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

Ez a CAPCOM anyag sajnos elég szégyenletesre sikeredett annak idején C64-re is, Amigára is, ezért kíváncsian vártam, mit alkottak ezúttal. Végtelenül kellemes csalódás volt, hogy egy teljesen átdolgozott játékot tesztelhetek, amely kaland-, és akcióelemekben bővelkedik, klassz a grafikája, tartalmas - szóval szórakoztató. A sztori egy telefonnal és egy gyilkossággal indul, ezek után már lavinaszerűen peregnek az események. Roger-rel kell végigszaglásznunk a város utcáit, beszélgetni a lakosokkal, infókat gyűjteni, tárgyakat szedegetni. A fő cél az, hogy fényt derítsünk az ördögi Judge Doom üzelmeire.

A stuff filmszerűen van összerakva: ahhoz, hogy egy újabb "fejezetbe" kerüljünk egy meghatározott feladatot kell elvégezni, persze hogy ez micsoda, csak az adott pillanatban derül ki. Először pl. az "Ink and Paint" clubban leszünk Jessica elrablásának szemtanúi, de később még Benni, a taxi "száguldó tudását" is igénybe kell venni.

A WFRR intelligensebb, komolyabb játék, mint az átlag. Grafikája átlagos, zenéje a filmből kölcsönzött. Tele van "mozi-közjátékokkal", melyek még jobban színezik a történetet. Igazából a "interaktív" nyomozás kategóriába tartozik, s azoknak fog kellemes időtöltést nyújtani, akik a fejtörő-feladatok kibogozásának szeretik szentelni idejüket.

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE

Ez az impozáns című játék annak a T.HQ Inc. cégnek a munkája, melyet a Game Boy tulajdonosok már jól ismerhetnek, hiszen szinte kizárólag (már bocs') "ökör" stuffokat adnak ki. Főszereplőik amerikai rajzfilmfigurák, de az alternatív fajtából - minden szereplő úgy fest, mintha egy erősen bekábítószerezett karikatúrista csúcs "feeling" közben rajzolta volna. Bevallom, hogy betűről betűre végigolvastam az eredeti gépkönyvet, de semmit nem értettem belőle - s azt hiszem ezúttal nem a nyelvtudással volt a gond!

Egyébként a játék az ugrálós-ügyességi fajtából való, kizárólag gyakorlat és türelem kell hozzá. Akit esetleg érdekel, hogy mit csinál annyi lökött figura egy játékban, annak a sztori: a Rocky & Bullwinkle múzeumból ellopják a kincseket, méghozzá Boris Badenow és Natasha Fatale, a két nemzetközi gonosztevő. Embereink elindulnak, hogy mindegyikük egy pályát vállalva visszaszerezze, ami a múzeumba való.

A pályákról és a játékmenetről nincs mit mondani - az egész anyagra a gyagyás humor jellemző. A szintek között itt is lehetőség van mini "bel-játékot" (az mostanában igen divatos) űzni, ami lehet jövendőmondás vagy magasugrás; extra életet lehet szerezni velük. Mivel a stuff alapvetően az amerikai piacra készült, ahol ismerik az eredeti rajzfilmet, kis hazánkban valószínűleg csak azok veszik meg, akik az ilyen stílusú dolgokat csípik. Mondjuk aki megnézi a dobozon lévő képet, az egyből tudni fogja, mire készüljön.

WANTED

Számtalan levél érkezett az elmúlt néhány hónapban, hogy komolyabb játékokról is közöljünk teljes leírást a Wanted hasábjain. Példaként legtöbbször a Maniac Mansion került említésre, ezért kapva kaptam az alkalmon, és a második rész (sajnos csak PC-re való!) megjelenésével közel egyidőben előbányásztam a ládafiából a megporosodott MM-lemezeimet, meg egy réges-régi Power Play Magazint, ami iránytűként szolgált, ha elakadnék valahol és nekilátnék, hogy felelevenítsem emlékeimet.

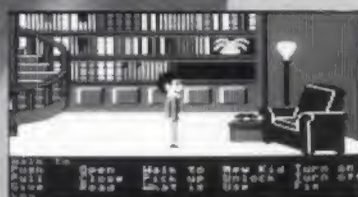
A komplett megoldás minden figurával lehetséges, egyedül Berhardot kell mindenképpen beválasztanunk a csapatba. Nekem Syd és Berhard volt a legszimpatikusabb, ezért őket választottam főszereplőnek. Kezdő lépésként állítsuk Dave-et a postaládához, majd ha megszólal a csengő, azonnal vetessük ki vele a benne lévő csomagot és egyből bontsuk is fel. Bernhard ezután nyugodt szívvel kinyithatja a bejárati ajtót a lábtörlő alatti kulccsal. Ezután irány a nappali, ahol az öreg rádióból szereljük ki Berharddal a csövet, majd nyomuljunk a pinceajtó elé és Syddel nyomjuk meg a jobboldali markolatgombot. Berharddal osonjunk be észrevétlenül és kapcsoljuk fel a villanyt, és nagy sebességgel tegyük zsebre a pofás ezüstkulcsot. Irány a konyha, ahol ÓVATOSAN aldozzuk el Edna-t, majd pedig Syddel zsákmányoljunk a hűtőből egy üveg Pepsit és egy kis sajtot, a tárolóhelyiségből egy doboz gyümölcslevet és a korsót, illetve a festőszobából lovasítsuk meg vele a viaszvirágokat és a festékoldót. Caplassunk ezután Syddel fel a másodikra, ahol adjuk oda a "csápnak" (továbbiakban tentacle) először a gyümölcsöket, aztán a dzsúzt. A rádiós szobában mászassuk meg vele a létrát és szedjük össze a megtalált sárga kulcsot és a lemezt, majd teperjünk a könyvtárszobába, ahol az ágy mögött egy üres kazettát találunk. A zeneteremben csapjunk egy kis ricsajt: tegyük be az ott található lejátszókba a lemezt és a kazettát, majd indítsuk el a banzájt. Várjunk addig, amíg a váza el nem törik, kapcsoljuk ki mindkét berendezést és a kazettát ismét vegyük magunkhoz. A nappaliban a szekrényben, amin a rádió áll, található egy magnó, ami-be ha beletesszük a kazettát és lejátszuk, akkor a lámpa nem bírja a gyűrődést és a földre esik, ahol darabokra törik. Elégedetten leállíthatjuk a magnót és a cserépdarabkák közül egy rozsdás kulcsot tudunk előbányászni, ami a börtön ajtaját nyitja. Ezek után adjuk oda Berhardnak a korsót, aki a tárolóhelységben lévő fémajtót a sárga kulccsal most már ki tudja nyitni, és a korsót a bent lévő radioaktív vízzel feltölti. Ezután Berharddal várjunk türelmesen a létránál, míg Syd a Kraft-O-Mat-os szobában tréningezik egy kicsit a következő fontos feladatsor előtt. Ezután szaladjunk Syddel a ház elé, az ajtó mellett balra lévő cserjebokrokat távolítsuk el és a mögöttük felbukkanó rácsot nyissuk ki. A láthatóvá váló főcsapot nyissuk meg, aztán sebesen végezzük a következő dolgokat: Berhard ugorjon villámgyorsan a medencébe, vegye magához a rádiót és a kulcsot, aztán uzsgyi kifelé. Syddel ezek után FELTÉTLENÜL zárjuk el a főcsapot. A rádióban hasznos dolgot találhatunk: egy elemet. Syddel ezután vegyük magunkhoz a zseblámpát a konyhában, nyomuljunk vissza vele a medencéhez, ahol nyissuk ki a kaput és a garázsajtót. A sárga kulcs segítségével a csomagtartóból szerszámkészletet és egy vízcsapot vehetünk kölcsön. A cuccoktól roskadozva keressük meg Berhardot és adjuk oda neki a szerszámokat, a zseblámpát, a festékoldót, a pepsit és a vizesüveget. Menjünk együtt a tornácra, ahonnan Berharddal küldjük le Sydet a pincébe, vele pedig induljunk fel, a rádiós szobába. Itt barkácsoljuk az adó-vevőbe a csövet, amit még a régi rádióból zsákmányoltunk, majd hívjuk azt a számot, ami a poszteren olvasható. Miután megérkezett a rendőrség, váltsunk át Sydre, menjünk be vele a börtönbe, és tegyük zsebre a rendőrségi azonosítókártyát. A pincében nyissuk ki Syd segítségével a biztosítékok dobozát. Ezután Berharddal nyomuljunk be a "növényes" szobába és távolítsuk el a falról a festékfoltot. Nyissuk ki az ajtót, majd öntözzük meg a növényt vízzel majd a pepsit is locsoljuk rá. Ne sokat késelkedjünk ezután, hanem húzzunk ki az ajtón bekapcsolva a zseblámpát. Syd ekkor kilövi a villanyt, és Berhardnak szélsebesen neki kell látnia a vezeték szerelésének a nála lévő szerszámmal. Ha megjelenik a tentacle, akkor Syd hidegvérrel mutassa fel a rendőri kártyát és kapcsolja be ismét az áramot. Dave álljon ekkor Edna ajtaja elé.

Ne hagyjuk Berhardot sokat lustálkodni, hanem reparáljuk meg vele a könytárban lévő telefont, miután Syd következik: menjünk vele el a Kraft-O-Mat utáni fürdőszobába és szereltessük meg vele a csapot. Amint végzett, engedje meg a vizet, majd tárcsázza a számot, ami a múmia mögött láthatóvá válik. Dave ezután sietve viharozzon át Edna szobáján, dugja be a megfelelő helyre a kis kulcsot, majd induljon el fölfelé. Kapcsolja fel a villanyt és nyissa ki a képet. Syddel várjunk ezalatt a tudományos laborszobában. Berhard nyomuljon le a ház elé és csöngessen be, mire Ed lecsoszog. Míg Ed lent időzik, Syddel rohanjunk be a szobájába, vegyük magunkhoz a hörcsögöt és a keycard-ot, nyissuk fel a malacperselyt és csenjük el az összes pénzérmét. Menjünk ezután a növényes szobába, másszuk meg a nagyra nőtt virágot, a fent megtalált kis nyílásba dugjunk egy pénzdarabot és nyomjuk meg a jobb gombot. Mindezt ismételjük meg még egyszer! Ha most átnézünk a sztetoszkópon, akkor láthatóvá válik a széf száma, és Dave ki tudja venni a trezorból a borítékot. Várjunk vele, míg Berhard ismét telefonál neki, addig is nyittassuk ki neki az ajtót Syddel. A telefonhíváskor Dave-vel hagyjuk el Edna szobáját és kérjük el Berhardtól a kancsót, majd töltsük fel a konyhában. Ezután tegyük a teli kancsót a a levelet a mikrahullámú sütőbe, és rövid "főzés" után vegyük ki megérdemelt jutalmunkat a borítékból: egy érme. Ennek a meteor-mérő-automatánál vesszük majd hasznát, amibe betéve három számsort (high-score) olvashatunk. Ezek közül az egyik a nagy labor ajtajának a kódja. A kis kulccsal lehet az automatát kinyitni. Keressük meg Dave-vel Sydet és Berhardot és gyűjtsük be tőlük a kulcsai-



Maniac Mansion®











kat és a card-key-t. Ezután irány a pince, pontosabban a börtön, ahol a csillogó kulccsal nyissuk ki mindkét lakatot. Adjuk be a kódszót és nyomuljunk be a laborba, majd a szobán áthaladva a következő helyiségben egy pénzérméért cserébe nyakaljunk be egy üveg pepsit.

A szekrényében egy sugárbiztos ruhát találunk, amibe bújjunk is bele. A key-card-ot használva a következő szobába jutunk, ahol a legendás meteor is található. Oldozzuk le és vágjuk zsebre. Már csak két szűk percünk van, úgyhogy nyomás! Tépjünk ki a következő ajtón, dobjuk a meteort a csomagtartóba, indítsuk be a motort a sárga kulccsal és... és itt a vége, fuss el véle.

Attól függően, hogy melyik karaktert választjuk, a megoldás néhány pontban különbözik a fentiektől. Az eltérések nevekre bontva a következők:

Michael:

A csöngetéskor vegyük magunkhoz a csomagot, bontsuk ki és adjuk Ednek, ha kikukucskál. A ház előtt találunk egy előhívatlan filmet. Ha a tárolóhelyiségben található előhívó edényt megpróbáljuk hasznosítani, akkor az sajnos darabokra törik, de semmi pánik: előhívó folyadékot a pincében lévő főcsap mellett is találunk. A fürdőszobai szivacs segítségével felitathatjuk a lötytyöt, majd a fotólaborban a piros lámpát bekapcsolva, ha használjuk az ott található tablettát a szivacson, majd a tablettát a filmen, kész fotókat kapunk eredményül. Ha ezeket odaadjuk Ednek, akkor máris a mi oldalunkra áll.

Bernhard:

Építsük be a csövet a rádióba, majd ha a belső laborajtó nyitva áll, hívjuk rádión a rendőrséget. 5 perc múlva húzzunk le a zárkába, vegyük fel a rendőrségi azonosító kártyát, amit ezek után a laborban fel tudunk majd mutatni a tentacle-nak.

Wendy:

Gyűjtsuk fel a lámpát Dr. Fred dolgozószobájában, csenjük el a kéziratot a fiókból majd a növényes szobában az írógéppel készítsünk egy másolatot. A zeneszobában nézzük meg a TV adást, majd címezzünk meg a borítékot az írógéppel és forrósítsuk meg vízzel. Tegyük bele a kéziratot, tegyünk rá bélyeget és dobjuk a ház előtti postaládába, nem feledve a jelzőkét magasra állítani. Kábé 15 perc múlva csöngetnek, ekkor vegyük ki a szerződést a ládából és adjuk oda a lila tentacle-nak a laborban.

Általános tippek:

Mikor elzárjuk a főcsapot, senki nem tartózkodhat a vízben. A zöld tentacle-nek nem szabad semmilyen idegen szerződést, vagy iratot mutatni. Semminemű zenét sem hallhat meg. A mikróba mindent beletehetünk, csak radioaktív vizet nem. Az uszodában a piros gombot semmi esetre se nyomjuk meg. A víz és az áram maximum 2 percre lehet kikapcsolva.

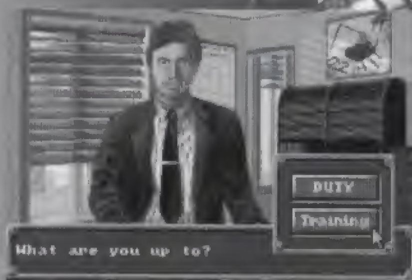
Zolee

A320

A·I·R·B·U·S

Hogyan lehetsz a valóságban A320-as pilóta?

Először is meg kell felelned a felvételi alapkövetelményeinek:
- Érettségi bizonyítvány
- 167-193 cm közötti testmagasság
- Jó egészségi állapot
- 100%-os látás
- Kifogástalan színlátás
- Tökéletes hallás
- Zajtűrés
- 19 és 27 év közötti korhatár
- Katonai vagy fegyver nélküli szolgálat letöltése
- Repülőorvosi alkalmasság



Ha a különböző alkalmassági teszteket is jól töltötted ki, és a keretbe is beférsz, részt vehetsz egy kétéves alapkiképzésen (a németországi) Bremen-ben és az arizonai (USA) Phoenix-ben. Bremenben a három és fél hónapos elméleti képzés után le kell tenned a magánpilóta (Private Pilot Licence -PPL-) szakszolgálati engedélyhez és az általános rádiós (-AFZ-) működési engedélyhez szükséges elméleti vizsgát. Ezek birtokában utazhatsz az USA-ba.

A következő öt hónapban 105 órás repüléssel készülsz a -PPL- gyakorlati vizsgádra. Ha ezen sikeresen túl vagy, még 5 órát kóstolgatod a műrepülés szépségeit, majd kiveheted a megérdemelt 3 hét pihenődet.



Bremenben ismét egy 4 hónapos (290 órás) tanfolyamon veszel részt, ahol a kereskedelmi pilóták (Commercial Pilot Licence -CPL-), valamint a műszeres repülés (Instrument Flight Rating -IFR-) elvét tanulod. Ezt követően Phoenix-ben 65 órát repülsz egy ikerhajtóműves B58-on, és az elmúló két és fél hónap alatt további lépéseket teszel a -CPL- és -IFR- szakszo megszerzéséhez.

Az utolsó és leghosszabb fázisát alapkiképzésednek ismét Bremenben töltöd nyolc és fél hónapig. 40 órát repülsz egy Piper Cheyenne szimulátoron, majd 20 órában egy valódi Piper Cheyenne 3-on fel- és leszállásokat végzel valamennyi német, valamint különböző európai polgári repülőtereken. Ekkorra már mintegy 530 órai elméleti képzés áll a hátad mögött.

Az utolsó gyakorlati vizsgád után az Állami Légügyi Hivataltól megkapod a -CPL- kereskedelmi pilóta szakszolgálati engedélyt, és az IFR műszeres repülésre szóló jogosítást.



A sikeres vizsgát további gyakorlatok követik Frankfurtban, amíg első tiszté (Co-Pilot) nem válsz. Végre karnyújtásnyira kerülsz korunk egyik technikai csodájához, az Airbus A320-ashoz. Ismét iskolapadba ülsz és hat héten át keményen magolod a gép sajátosságait tárgyaló anyagot. Ne számíts könnyed kerti mulatságra! Ez a gép sokkal precízebb vezetést igényel, mint elődtípusai. Az igen bonyolult kormányberendezéssel ellátott gépből eddig három példány zuhant le "pilótahiba" következtében. (Miután egy A320-as lezuhant egy Mulhouse (Franciaország) melletti légibemutatón, a tapasztalt kapitányt nyilvánosan elítélték, és azonnal fel is függesztették az állásából anélkül, hogy megvárták volna a vizsgálat eredményeit. Mellesleg a kapitány a számítógéppel vezérelt kormányberendezéssel kapcsolatban többször is élt panasszal, de előtte már mások is kifogásolták annak állapotát.)

A földi kiképzést, egyhetes repülés követi Airbus-on. 10 óra rep. tréning, és az azt követő tesztvizsga után típusvizsgát teszel.

Másodtisztként menetrendszerű járatokon egy "oktató" kapitány felügyelete melleti gyarapítod rep. tudásod. 130 repült óra leteltével egy vizsgarepülést követően elnyerheted az első tiszti címet, mely a jövőben [illegible] tesz a pilótafülke jobboldali helyének elfoglalására. Miközben első tisztként keresztül-kasul repülöd Európa, a Közel-Kelet és Észak-Afrika egét, 5000 repült óra után (kb. 12-14 év!) válhatsz kapitánnyá, s ülhetsz át a bal oldalra. Szerencsére nekünk, (számítógépen repülőknek) nem kell éveket várnunk, amíg elfoglalhatjuk helyünket a baloldali székben. Igaz, mi nem kockáztatunk semmit. Nem törjük össze a csillagászati összeget érő technikát, nem veszélyeztetjük a magunk, és mások testi épségét, nem rakunk máglyát a csomagtérben felhalmozott értékekből. Legfeljebb bosszankodunk saját bénaságunkon, esetleg rádöbbenünk, a valóságban miért [illegible] az a sokéves tanulás. Az A320-as programban kb. negyedórás ismerkedés után bárki a levegőbe tud emelkedni, de onnantól megáll a tudomány, a szükséges háttérinformációk nélkül képtelenség értelmes dolgokat produkálni.



A "játék" lényege, gépünket elvezetni (A)-ból (B)-be úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, repülőtérkép(ek), és rádiónavigációs eszközök felhasználásával. Éppen ezért található a program mellékletében két darab kétoldalas (fél-fél lepedőnyi Hight Altitude Enroute Charts) térkép, egy 228 oldalas (Pilot Manual) kézikönyv a program kezeléséről, és egy 244 oldalas ún. ILS Approach Charts, melynek minden oldalán egy-egy nyugat-európai repülőtér közvetlen környezetét ábrázoló térkép, és valami irdatlan mennyiségű navigációs információ található. Képtelenség tehát a programról -a fenti okmányokat kiváltó- átfogó leírást készíteni. A szándékom egy repülési terv elkészítési menetének, majd végrehajtásának a bemutatása. Ebből aztán (remélhetőleg!) mindenki el tudja dönteni, hogy "Nekem ez magas, felejtsük el", vagy "Ez az amire évek óta vágytam, már ragadom is a tollat, hogy írjak a Mikulásnak".

Első utunk (több okból is) vezessen először Hamburgból Hannoverbe. (Az okok: az ILS A.C.-ben egymás mellett találhatók, nem kell sokat keresgélni, lapozni; Hannover majdnem egyvonalban helyezkedik el délre Hamburg alatt, nem túl bonyolult a megtalálása; viszonylag közel vannak egymáshoz, nem fogunk megőszülni az út alatt.) Lapozzuk fel a Pilot Manual könyv hátulján található AIRPORTS fejezetet, majd jegyezzük fel a Hamburg után található adatokat. Prefix:EDDH; N53.37.9; O09.59.4. Lapozzunk egyet, s tegyük ugyanezt a Hannover utáni adatokkal. Prefix:EDVV; N52.27.7; O09.41.1. Ha kész, indíthatjuk a programot TRAINING módban.

A Flight Plan repülési táblán válasszunk látva repülési feltételeket (VFR), aztán a FROM felirat utáni mezőbe írjuk be a hamburgi repülőtér kódját: EDDH. A TO mezőbe Hannover kódja kerüljön: EDVV. Az indulási időpontnak (ETD) válasszuk mondjuk a reggel 08:00 órát. Utasokat (PAX) és csomagokat (FREIGHT) első utunkra talán ne vigyünk magunkkal, tehát a beírás:00. Az üzemanyag mennyisége legyen 35x100 kg. OK-ra clickelés után kerülünk a gép fedélzetére. A műszerfal bemutatásával nem bajlódom, az eredeti leírás megteszi - enélkül egyébként is használhatatlan a program - , a nehézségeket meg egyébként sem a műszerek funkciójának megfejtése okozza.

Felszállás előtti teendők: A navigációs műszerünket (m.fal bal alsó sarka) hozzuk programozható állapotba: click right mouse button. (A beviteli sorban megjelenik a piros kurzor.) Az egérrel az okker színű jelzést vezessük az (N1) feliratú gombra, majd nyomjunk bal egérszemet. Az okker szín kékre vált. Írjuk be a Hamburg VOR DME frekvenciáját az ILS APPR. Charts-ból: 11310, majd ENTER (vagy bökés a műszer (E) gombjára).

Az előzőkben leírtakhoz hasonlóan nyomjuk meg az (N2) gombot, majd írjuk be az "ELBE" adó VOR DME frekvenciáját: 11510, és ENTER. A numerikus billentyűzeten a 4-es és a 6-os billentyűvel indítsuk a bal, majd a jobboldali hajtóművet. Az alapjárati fordulatszám elérésekor (17%) a műszerfal jobb oldalán található digitális kijelzés zöld színűre vált. A nyolcas billentyűvel növeljük a hajtómű teljesítményét 30%-ig, az F3-mal pedig állítsuk a féklapokat 2-es pozícióba. (Egy kicsit meglepő, hogy az egyébként talán túlságosan is bonyolult program, a féklap állításával meglehetősen nagyvonalúan bánik. Ha nem állítunk rajta semmit, akkor is képes gépünk a felszállásra, holott a valóságban - "még" a MALÉV TU-154-es szimulátorában is! - egy kellemetlen hang figyelmezteti a pilótát katasztrófához vezethető mulasztására.) Gördüljünk fel a kifutópályára úgy, hogy a pörgettyűs iránytű 51 fokos irányt mutasson. Fékezzük le a gép mozgását a SPACE billentyű folyamatos nyomva tartásával, majd a (Tab) billentyűvel kapcsoljuk be George-ot (az angol-amerikai repülőszlengben így hívják a robotpilótát.) A hajtómű teljesítményét növeljük 100%-ra. A felszállási sebesség (137 knots) elérése után húzzuk hátra a joy/mouse-t. Húzzuk be a futóművet (F9) és kapcsoljuk be az Electronic Flight Control System-et (E). Vegyük vissza a hajtómű teljesítményt 92-94%-ra. Amikor a sebességünk elérte a 180-as értéket, a numerikus billentyűzeten az 5-ös billentyűvel kapcsoljuk be a HOLD SPEED rendszert. Az emelkedési szögünk 10-12 fokos legyen, és tartsuk az 51 fokos irányt mindaddig, amíg a NAV1-es irányadó mellett balról el nem repülünk. (Ezt a NAV1-es -ILS- műszeren jobbról-balra átúszó sárga csík mozgásából, vagy a DME felirat alatti szám csökkenő értékének növekvőre váltásából vehetjük észre.) Ekkor a ( ]) billenytyűvel a "SEL" felirat alatti számot pörgessük fel 158-ra, a gép jobbra bedöntve fordulóba kezd. Miután kijött a fordulóból, egy újabb 90 fokos fordulóba visszük a gépet, SEL:248 fokon. Ha túlpörgetnénk 248-on, a (/) billentyűvel tudunk visszafelé lépni. 12000 láb magasság elérése után az emelkedést hagyjuk abba. A NAV2 "ELBE" irányadó elhagyása után forduljunk (/) SEL:189 fokos irányra. A már ismert módszerrel hangoljuk át navigációs műszerünket NAV1:10830 frekvenciára. Amikor az "ELBE" irányadótól 40 tengeri mérföldre távolodtunk, a NAV2 DME display változása (jelzése) után ereszkedjünk 3000 láb magasságra. Az ILS A.C.-ről leolvasható, hogy éppen ennyi Hannover előírt megközelítési magassága. Az "ELBE"-től 60 mérföldre rövidesen elkezdjük utolsó manőverünket Hannover O9L jelű pályája felé, mihelyt a NAV1 -ILS- display-en megjelenik a 92 fokos leszálló irány. Forduló balra, (/) SEL:92. Vigyázat! Az első repülőtér, ami a szemünk elé kerül, még nem a mi célrepülőterünk. Az egy katonai repülőtér, - miközben a futóművet kiengedjük (F10) -, repüljünk át felette. A kifutópálya most már remekül megfigyelhető, a szükséges korrekciókat - az ILS műszerre támaszkodva - végezzük el. A leszállás szokásos kínján túljutva, ha valaki tűzijátékot és pezsgődurrogást várt, az most csalódni fog. Semmi ünneplés, még a fogadó épület elé való begurulást is megspórolták a program készítői. Helyette egy zord táblán olvashatjuk "hőstettünk" szigorú értékelését, aztán uccu neki, mehetünk tovább...

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	82%	78%	
HANG/ZENE	-	-	
JÁTSZHATÓSÁG	80%	75%	
ÖSSZHATÁS	82%	79%	

EPILÓGUS:

A komputeres navigációs rendszer, a "számokkal való repülés" teljesen kiölt az izgalmat a szakmából. Az embernek csak be kell pötyögnie, hol van és hová akar menni, aztán a csodadobozok mindent elvégeznek helyette. A modern műszerekbe vetett vakhit azonban nem egyszer vitte aknamezőre áldozatát. A pilótának figyelnie kell a műszerrendszereket, és minden pillanatban tudnia kell, merre jár, mert ha önelégültségében valami rosszul sül el, már nincs idő visszatérnie a kályhához.

SzJVC

Megható, és egyben ünnepélyes pillanatok ezek. Szűzleányok pityeregnek, családanyák hüppögnek, még a legkeményebb fickók is könnyeikkel küzködnek. Már régóta suttogtak róla az emberek, de senki sem merte volna gondolni, hogy egyszer mégis bekövetkezik. Hogy miről beszélek? Hát nem látjátok? KÉT OLDALAS A CSEVEGŐ!!! Engedtem a szelíd erőszaknak ("Ha a dupla számban sem lesz két oldalas a Csevegő, akkor lelölek, mint egy rühes kutyát" - állt egy szelídhangú olvasói levélben), gondoltam élek főszerkesztői hatalmammal és "egy életem, egy halálom, a Csevegőt megduplázom!" Most meg itt fő a fejem, hogy vajon mi a fityfenével fogom teleírni ezt a két A4-est? Talán kezdem a gyengébb nemmel, akik mostanában bombáznak a leveleikkel...

A LÁNYOK, A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK V2.1

Régi ismerőst köszönthetek első levelezőpartnerem személyében (ezért is V2.1 az alcím sorszáma), ugyanis a múlthavi Csevegő sztárvendége, a 40 éves hölgy (kinek részvétele nem jött volna létre, ha nincs a Magyar Posta...) most ismét jelentkezett levelével. Idézem: "TISZTELT SZERKESZTŐSÉG! MÁR MEGINT ÉN VAGYOK. NE HARAGUDJON A ZAVARÁSÉRT, DE ÚJRA MONDANIVALÓM VAN. MAGA PERSZE CSAK VICCNEK SZÁNTA, AMIT LEVELEMHEZ FŰZÖTT, ÉN AZONBAN VALÓBAN MEGMUTATTAM EZT A REMEK LAPOT, HA NEM IS A 'PORTÁS BÁCSINAK', HANEM AZ ANYAGBESZERZŐNEK. ÖRÖMMEL JELENTHETEM, HOGY AZ EMLÍTETT ÚR 'KÖRÖMRÁGVA VÁRJA' A KÖVETKEZŐ PÉLDÁNYT! AZ UNOKÁIM (KÉT ARANYOS KISFIÚ) SAJNOS NEM FOGJÁK FEL E LAP ÉRTÉKÉT ÉS MÉG CSAK RÁNÉZNI SEM HAJLANDÓK! (JA, AZ EGYIK EGY, A MÁSIK MÁSFÉL ÉVES...) ALÁÍRÁS: T. SÁNDORNÉ (BUDAPEST)" Hát ez állati! Ilyet még nem pipáltam. Hölgyem, azt hiszem, Önnel megfogtuk az Isten lábát. Ön lesz lapunk legjobb terjesztője, ha így folytatja. Nem próbálná meg a házmestert, a kéményseprőt, a postást, vagy a villanyszámlást is beszervezni? A gyerkőcök miatt pedig ne fájjon a feje. Még néhány év, és a napot is elátkozza majd, mikor megmutatta nekik az 576 KByte-ot. Hogy miért? Mert jönnek majd a kérésekkel: Nagyiiii! Vegyél nekem Nintendóóóóót! Erre rázendít a másik: Nekem meg egy Gééémbooojt! Hát hiányzik ez Önnek? Na látja...

A LÁNYOK, A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK V3.0

Nem akarok divatot csinálni a dologból, már ami a nőinemet illeti, de ezt aziccert nem hagyhatom ki: ebben a hónapban még egy "oldalborda" (bocsánat!) ragadott tollat, és írta meg meglátásait az újsággal kapcsolatban. "TISZTELT ZOLEE! A JÚNIUSI 576 KBYTE ÚJSÁGBAN OLVASTAM EGY 40 ÉVES HÖLGY LEVELÉT. EZEN FELBUZDULVA RÁSZÁNTAM MAGAMAT IS AZ ÍRÁSRA. AZ ÉLET MÁR LASSAN 41 ÉVE KESERÍT. A JÚNIUSI VOLT A 2. SZÁM, AMIT KÉZBE VETTEM, ÉS AZON NYOMBAN ELNYERTE A TETSZÉSEMET. A LEGJOBBNAK A HÍREKET TALÁLTAM. ELŐSZÖR ÉS UTOLJÁRA AKKOR NYÚLTAM SZÁMÍTÓGÉPHEZ, AMIKOR A LÁNYOMNAK EGY C16-OST VETTEM KÉZ ALÓL. EGY VALAMIT AZONBAN HIÁNYOLOK AZ ÚJSÁGBÓL: MIÉRT NINCS PÁLYÁZATI REJTVÉNY, VAGY VALAMIFÉLE PROGRAMOZÁSI TANÁCSADÓ? TISZTELETTEL: ÖZV. BORZA SÁNDORNÉ." Először is köszönöm a belénk vetett bizalmat, remélem, hogy továbbra is megelégedéssel olvassa majd lapunkat (rejtvényt például a 25. oldalon talál). Viszont kicsit elszomorított az a mondata, hogy az "élet már 41 éve keserít". Az aláírás alapján sejtem az okát, és megértem. Hogy egy kicsit feldobjuk azonban a hangulatot, mi lenne, ha az 576 KByte-on keresztül alakítanánk egy "Hölgyek a botkormány mögött" klubot, akinek bármely számítástechnikát szerető, ki nem álló, imádó, utáló, stb nőnemű a tagja lehetne. Az egyetlen összetartó kapocs az újság. Na milyen az ötlet? Kérem az érdekeltek reakcióit!

NEVE-NEHEZEN-LETT MAGAZIN

Most kicsit más vizekre evezek és egy sokak által felvetett problémát próbálok feloldani az alábbiakban. Fekete Krisztián írja Sátoraljaújhelyről: "TITEKET NEM ZAVAR, HOGY AZ A RÓZSA SÁNDOR UTÁNZAT AZ ELEKTOR KALANDORBAN MINDIG AZT MONDJA, HOGY ÖTHETVENHAT KILÓBÁJT?" Valójában nem arról a problémáról akarok szót ejteni, hogy miért AZ a szörnyszülött Rózsa Sándor (nem inkább Rózsa Gyuri?) utánzat mondja a tévében, hogy öthetvenhatkilóbájt, hanem arról, hogy miért ÚGY mondja az újság nevét, ahogy. Elég nehéz mondat volt, de csak kikeveredtem belőle. Tehát a név. Hogy is kell mondani? Többféleképpen: vagy, ahogy már elhangzott, vagy a teljes nevén - ötszázhetvenhat kilóbájt -, vagy póriasan - öthetvenhat -, vagy egyszerűen - kilóbájt -. Lényegtelen, hogy kéritek az újságosnál, csak ne úgy, hogy "amelyiknek az a punk volt az elején", vagy "amelyikről múltkor egy csecsemő mászott kifelé", mert ma a bőrfejű-téma elég ciki, a második esetben pedig félő, hogy egy "Kismama Magazint" nyomnak a kezetekbe.

CÍM NÉLKÜL

Most két közérdekű problémakör következik, minden humor nélkül. Egy levélrészlet adta az ihletet: "SZÉP JÓNAPOT KÍVÁNOK MINDEN SZERKESZTŐSÉGI TAGNAK! ELŐSZÖR IS SZERETNÉLEK MEGKÉRNI BENNETEKET, HOGY LEVELEM A KRITIKA MIATT NE A SZEMÉTKOSÁRBA KÖSSÖN KI! A LAP KINÉZETE FANTASZTIKUS LETT, DE EZZEL ELLENTÉTBEN AZ INFORMÁCIÓTARTALOM JELENTŐSEN CSÖKKENT. VEGYÜK PÉLDÁUL A DESERT STRIKE LEÍRÁST. MINDEGYIK KÜLDETÉST LEÍRTA V.Z., PEDIG EZ TELJESEN FELESLEGES MANŐVER VOLT, MIVEL A PROGRAMBAN PONTOSAN LE VOLT ÍRVA, A TÉRKÉPEN MEG VOLT JELÖLVE ÉS AKINEK EZ SEM ELÉG, MÉG LE IS VOLT RAJZOLVA - JOBB, MINT EGY KÉPREGÉNY! EHELYETT ÍRHATOTT VOLNA PÁR TAKTIKAI BRAVÚRRÓL, AZ HASZNOSABB LETT VOLNA. A MÁSIK DOLOG, AMI NEM TETSZIK, AZ A KONZOLOK (NINTENDO ÉS GAME BOY) AGYONREKLÁMOZÁSA. AZ ÚJSÁGBAN

…EGY OLDAL A NINTENDOÉ ÉS NEM HISZEM, HOGY EZÉRT A 4 OLDALÉRT A NINTENDÓSOK MEGVESZIK A LAPOT... PENCZER GYULA, KESZTHELY." Válaszom pontokba szedve a következő: 1. A tisztánlátás végett el kell mondanom, hogy az újságban kétféle beszámoló létezik játékokról. Az egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat ISMERTETŐNEK nevezzük. Az elsőben komplett végigjátszást, vagy az ahhoz feltétlenül szükséges segítségeket olvashatjátok. Ilyenek például a Legends of Valour, vagy a Freddy Pharkas típusú oldalak. A második fajta, mint a neve is mutatja csak ismereti a program legfontosabb ismérveit (stílusa, miről szól a game, érdemes-e megszerezni, stb). Ezek körébe tartozott például a Desert Strike, vagy ilyen a Beavers, a Lost Vikings, a Goal és miniatűr formában az Érkezési Oldal. Az a célunk ezekkel az ismertetőkkel, hogy röviden bemutassuk mindenkinek, hogy milyen újdonságok jelentek meg a közelmúltban, és egyben kedvet csináljunk hozzájuk. Semmi más, csak figyelemfelkeltés. Ha jó az anyag, akkor a későbbiekben visszatérünk rá, és apró trükköket, fogásokat adunk hozzá a Hókusz Pókuszban. Ennyi az egész.

2. A Nintendo, Sega és GameBoy témakörével kapcsolatban: igen is marha nagy az érdeklődés iránta, és nem csak a "rötslid" gyerekek körében, hanem azok is élvezik, akik csak ábrándoznak ezekről a gépcsodákról. Ők a frankó szövegeket, a szép képeket, a merész desing-t értékelik ezekben az oldalakban. Nem titok, eleinte mi is egy kicsit kuriózumnak, szinesítésnek szántuk a dolgot, de olyan jól sült el, hogy meghagytuk, sőt!

KÖZKIVÁNATRA AZ ÚJSÁGÍRÓI GÁRDA

Befejezésül egy nyúlfarknyi beszámoló következik az 576 KByte stábjáról, ugyanis megszámlálhatatlan levelet kaptunk, melyben azt kérditek, hogy "mikor lesz ismét stábfotó", vagy "milyen zenét szeret T.J.", avagy "igaz-e, hogy Martin továbbszolgáló lett és nem is akar leszerelni". Ezért elhatároztam, hogy a legfontosabb fejleményeket az egyes szerzőkkel kapcsolatban leskiccelem vázlatszerűen.

Lássuk először mindenki kedvencét, Martint: remélem nem árulok el titkot, ha elmondom, hogy azt a haláli sódert, amit a sokak által vitatott/imádott (a megfelelő aláhúzandó) Sega és Nintendo rovatban olvashattok, Martin nyomja, bár ezt az őt ismerők már valószínűleg gyanították. Átnyergelt a játékgépekre, hiszen mindig is az árkádok világa állt legközelebb a szívéhez. Már olyan öreg katona, hogy az egész kopasz bagázs vigyázzállásban fogadja, mikor hajnali négykor betámolyog hót álmosan a laktanyába. A továbbszolgálás említésére egy olyan ízes körmondatot fogalmazott meg, hogy még a szemhéjam is belevörösödött. Egyszóval ömét a régi.

Második a sorban Gazsi, azaz Koronczai Gáspár. Ő végképp kibérelte magának az újság utóbbi három oldalát, ahol mindig egy bővebb lére eresztett leírással örvendezteti rajongóit. Általában egy éjszaka alatt nyomja végig a legbonyolultabb Sierra anyagokat is, aminek csak az anyukája nem örül, mert ezzel szemben se a matekot, se a törit nem nyomja olyan szorgalmasan.

Harmadikként az egyik legnagyobb spiler, Mr T.J. következik. Totális AD&D fanatikus lett, mindig valamilyen éjdiendi-partit emleget, ahová neki azonnal el kell sietnie, mert egyébként kimarad egy körből, és akkor 20 ponttal esik az MP-je, vagy mi a fene. Ezen kívül imádja a focit, kedvence a magyar válogatott, főleg amikor az izlandiak ellen szívnak.

Itt van még Vári Zoli barátunk, aki egyike a legaktívabb újságíróknak. Még olyan elvetemült dologra is rá lehet venni, hogy hétvégén jöjjön be a szerkesztőségbe képet konvertálni Amigáról PC-re. A leírásai gyakran nagy port vernek fel (lásd Body Blows, Desert Strike), de ő legalább nem titkolja el véleményét, ha valamiről úgy gondolja, hogy trágya.

Következik a sorban Herr Temesvári Tibor, aki apai örömök elé néz. Hamarosan hármasikrei születnek (de ezt hivatalos forrásokból nem erősítették meg), vagy ha nem is egy hármas, de egy mono Tibi vagy Timi már biztos. Lehet, hogy utána inkább böfiztetéssel fog foglalkozni, mint játékleírásokkal.

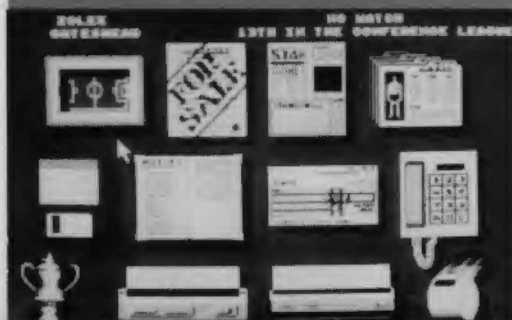
Végül maradt a legszerényebb egyén a lapnál, aki a laptulajdonos Balogh Zsolt mellett az egész újságot a vállán hordja, aki éjt nappallá téve iparkodik, hogy időben eljusson az olvasókhoz az újság, aki sasszemmel őrködik azon, hogy nehogy valami porszem kerüljön a gépezetbe, aki állandóan új ötleteken töri a fejét, hogy még többen megszeressék ezt a lapot, és aki itt ül a kies irodában egy láda Coke és két kiló földimogyoró mellett és ezt az átkozott duplaoldalas Csevegőt próbálja valamilyen frappáns befejezéssel a sutba vágni, egyszóval én, Zolee. (Ugye mondtam, hogy én vagyok a legszerényebb...)

PREMIER MANAGER

Úgy látszik ez a hónap a szakvezetőké. Persze, hiszen nyár van, vége a bajnokságnak, s kedvenc csapatunknak legfeljebb a képernyő előtt szurkolhatunk. Most például az angol bajnokság területi csoportjában találjuk magunkat, s csak vágyakozva tekintgetünk a Premier League felé. Na de ábrándozás helyett kezdjünk munkához, mert a csapat elég cudar állapotban van.

A játékban megtalálunk szinte minden, a hasonló programokból megismert tevékenységet. Ahogy azt már megszoktuk, nekünk kell irányítanunk a pálya korszerűsítését és bővítését, szerveznünk a hirdetéseket, vásárolnunk és eladnunk a játékosokat, összeállítanunk a kezdőcsapatot és a taktikát és persze rendben kell tartanunk a költségvetést.

Eltér viszont a többi játéktól a csapat összeállítása. Itt a játékos neve után sorakozó számok, az emberke védő, szerelő, passzoló és lövő képességeit mutatják. Tehát nincsenek rögzített posztok, s az edzésen bárki átképezhető valamilyen más feladatra (az edzésen is azt kell beállítanunk, hogy az előző négy feladatból melyiket gyakorolják az egyes játékosok). A lista első tizenegy embere lesz a kezdőcsapat, a következő két játékos pedig a csere. Azt, hogy közülük ki védekezik és ki támad, a csapat felállásásával szabhatjuk meg.



A másik érdekesség a telefon. Telefonon érhetjük el ugyanis a csapat orvosát, az edzőket (lehet külön kapus-, sőt csatáredzőnk is), a játékosügynököt, az igazgatót (itt mondhatunk fel a klubnak), s végül itt vehetjük fel, illetve rúghatjuk ki az edzőket és az orvost.

Meccs közben a labda helyzetét egy keskeny csíkban ugráló pötty mutatja, mellette pedig az események teljesen összefüggéstelen kockái váltják egymást. A lejátszás sebességét a + és - billentyűkkel változtathatjuk, cserélni pedig az S-sel tudunk.

A játék elég egyszerű, így főleg azoknak ajánlom, akik kezdők a műfajban. Az viszont már nagyobb probléma, hogy a grafika és a hangok is ehhez a szinthez mértek, így a játék nem haladja meg a jobb C-64-es programok nívóját. Ezt csak tetézi néhány hiányosság: az egyik, hogy meccsek lejátszását bár fel lehet gyorsítani, de kikapcsolni nem sikerült, így egy bajnokság végigjátszása hihetetlenül nagy türelmet igényel. A másik, hogy úgy tűnik, a csapatok nem rúghatnak három gólnál többet (talán azért, mert csak három góllövőnek van hely az eredményjelző táblán.

Temesvári Tibor

PC-BASKET

Az elmúlt hónapban még a Főbika fantasztikus mozdulatait csodálhattuk, most pedig már a spanyol bajnokság rájátszásának küzdelmeit izgulhatjuk végig. Bár ez a játék nem olyan izgalmas, mint a Michael Jordan in Flight volt, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, hiszen a szerzőknek szokatlanul kis méretekbe sikerült fantasztikus grafikákat és teméntelen sok adatot bezsúfolniuk.

A program fele tulajdonképpen nem is játék. Ebben ugyanis a nyolc spanyol élcsapat játékosainak képét, az emberek összes adatát, az eddig lejátszott mérkőzések statisztikáit és rengeteg érdekes listát nézhetjük végig. A kis rajzok olyan jól sikerültek, hogy az oldalak végigböngészésében még a spanyol nyelv ismeretének hiánya sem okozhat problémát (két fontos szó a Seguir - tovább és a Volver -vissza). Magához a játékhoz a menü harmadik pontjában jutunk el. Itt a bajnokság rájátszásos rendszerben folyik, azaz négy pár alakul, melyek egyenes kieséssel döntik el az elsőséget. Nekünk természetesen először egy csapatot kell választanunk, majd kezdődhet is a küzdelem.

A mérkőzéseket háromféleképpen játszhatjuk le. Az első formában csak a kezdőcsapatot kell kijelölnünk, s ezután máris megtudjuk a végeredményt. A másodikban ugyancsak a kezdőket adhatjuk meg, majd a fotelban hátradőlve nézhetjük végig a meccset.

Beavatkozásra legtöbb lehetőségünk Interactivo módban van. Itt kezdéskor és időkérés, illetve csere közben a képen a kezdő ötös jelenik meg. Minden ember neve alatt egy piros csík jelzi annak erőnlétét. Az emberek között a nagy piros jobbra-, és balranyíllal válogathatunk. A teréhez e nyilak segítségével álljunk rá valamelyik fáradt emberünkre, majd a bal alsó sarokban jelöljük ki helyettesét (itt csak az ugyanolyan poszton szereplő játékosok közül válogathatunk). Végül nyomjuk meg a Cambio gombot. Ezen a képen még egy fontos dolgot állíthatunk be: a csapat taktikáját. Itt nyolc előre megadott formát használhatunk, s csak a megfelelő sorszámot kell kijelölnünk.

A mérkőzésen már sokkal kevesebb dolgunk van. Ekkor ugyanis csak a kép alján megjelenő gombokat nyomogathatjuk. Ezek segítségével pedig csak időt kérni, cserélni, védekezni, illetve dobni tudunk, az embereket viszont nem mi irányítjuk.

Szóval a játék izgalmaiban senki nem fogja tövig rágni a körmét. A grafika viszont gyönyörű (bár a védekező játékosok elég furcsán botladoznak hátrafelé), a statisztikák pedig a kosárrajongók számára igazán érdekesek lehetnek.

Temesvári Tibor



SPACE HULK

Már régen született igazán megkapó akcióprogram PC-n, s most ezt az űrt igyekszik pótolni a Space Hulk. Az Elektronic Arts-nak sikerült ezúttal valami nagyszabásút összehoznia: pattanásig feszült hangulat, rémisztő hanghatások, váratlan fordulatok egyvelegével találkozhatunk a Space Hulk-ban. A játék leginkább a Wolfensteinhez hasonlít egy kis Alien hangulattal fűszerezve. Egy labirintusrendszerben bolyongunk néhány fős csapatunkkal, s az ott garázdálkodó szörnyekre kell kimondani a halálos ítéletet -persze a kaland sokszor fordítva sül el. A játékot az emeli ki a többi hasonló jellegű anyag közül, hogy csapataink mozgását előre megtervezhetjük, beállíthatjuk ki merre menjen, s mit csináljon. A program kezelhetősége egyébként kimagaslóan jó, a grafika telitalálat, a hangok pedig egész egyszerűen tökéletesek.

A bejelentkező képernyőn háromféle küldetéstipusból választhatunk: A Mission Training-el gyakorolhatunk; ennek a menünek három alpontja van. A Start Basic Tutorial-lal egy 5 küldetésből álló gyakorlaton vehetünk részt. A Continue Basic Tutorial-lal a megkezdett gyakorlat következő küldetésére mehetünk, s végül az Advanced Tutorial-lal már élesben gyakorolhatunk. Ekkor már örvendhetünk a gyanús szörnyek társaságának.

A startképernyőn még két küldetéstipussal találkozhatunk: a Space Hulk-kal már komolyabb küldetéseket kell teljesítenünk, ami még három menüpontra oszlik: a Space Hulk Originals, a One Squad Missions és a Two Squad Missions. Az utóbbi kettő között az a különbség, hogy az utolsóban 2x5 embert kell irányítanunk, ami igen jó körültekintést és szervezőkészséget igényel. Miután kiválasztottuk valamelyiket a három tipus közül, ki kell jelölni a nekünk tetsző labirintus térképét a képernyőn, ahol keverni fogunk. Ahová nincs térkép rajzolva, s csak egy Unmapped feliratot találunk, az azt jelenti, hogy nem térképezték fel. A legutolsó küldetéstipus a Deathwing, ami aztán borotvaélesben megy. Ismeretlen terepen, egy idegen bolygó labirintusaiban kell bolyongani, felkészülve minden rosszra és szörnyűségre. Ekkor már a falon keresztül is kitörhetnek az ellenfelek.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus küldetést, belekerülünk a játék forgatagába. A képernyőn 5 ablakban figyelhetjük (egy nagyban és 4 kicsiben), hogy mit látnak embereink maguk előtt. A tagokat külön irányíthatjuk billentyűzetről, vagy egérrel. A jobb gombot megnyomva a négy kis ablak valamelyikén az felcserélődik a nagy ablakkal. A Freeze ikonnal lefagyaszthatjuk a játékot, s ezalatt tervezhetjük meg az útvonalat, s a "I" ikonnal pedig az 5-ös csapatok között válthatunk (Ez csak akkor érvényes, ha 2x5 emberünk van). Az ablakok bal felső sarkában a fegyverfajta olvasható (Pg Sb az ágyú; Pg Fl a lángszóró), és a csapat száma. A kis csik azt mutatja, hogy mennyi ideig lehet lefagyasztva a játék, ugyanis ez idő alatt nem mozognak az ellenfeleink. A képernyő bal sarkában láthatjuk a térképet, s ha erre clickelünk a jobb gombbal egy tervezőmenübe kerülünk. Ilyenkor érdemes lefagyasztani a játékot, s elgondolkozni, hogy milyen stratégiát érdemes használni. A képernyő nagy részét a térkép nagyított mása foglalja el, rajta embereink beszámozva és az ellenfelek. Miután kiválasztottuk, hogy kinek jelöljük ki az útvonalát, jöhet a tervezés: a térképen valahová clickelve tudjuk beállítani, hogy hová menjen, a nyíl ikonokkal lehet olyan parancsot adni, hogy állóhelyzetben megforduljon valamilyen irányba, a lámpa ikonnal lehet tűzparancsot adni a tagnak (ne felejtsük megmutatni a térképen, hogy hová lőjjön). Az utolsó ikon leginkább egy dobozhoz hasonlít, s ha ki van nyitva, az annyit jelent, hogy emberünk állandó készültségben van, s tüzel, ha észlel valamit. Összesen öt mozdulatot programozhatunk be egy robotnak, az X-szel törölhetünk egy már beprogramozott akciót, a térkép ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy az illető mekkora területet tud belőni. A Go-ra clickelve elindulnak a program szerint a robotok.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minek is szaporítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetésekben is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnnyel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen tipusú programnál.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENE	85%		
JÁTSZHATÓSÁG	68%		
ÖSSZHATÁS	75%		

Eye of the Beholder III

Assault on Myth Drannor



Bizonyára mindenki, aki végigjátszotta az EOB II-t, félrerakta a kimentett állását, és türelmesen/türelmetlenül várta a folytatást. Végre valahára, a harmadik epizód megérkezett - ámbár kissé gyengébb minőségben, mint azt elvártuk volna.

Csapatunknak ezúttal Myth Drannort, a Forgotten Realms ősi városát kell meglátogatnia, és az ott lakozó gonoszt kiűznie. Szintkorlátozás itt már nincs, varázslóink és papjaink a legmagasabb szintű varázslatokat is használhatják. Az előző részből természetesen áthozhatjuk karaktereinket, de nem a PC-ket, mint várnánk, hanem az első négy kalandozót. Így, ha esetleg az első sorokban a második rész utolsó mentésekor egy-két gyenge NPC is állt, újra fel kell installálnunk az EOB II-t, betöltenünk az állást, és, miközben a vörös sárkány előtt ugrándozunk, előreállítani a négy legjobb karaktert és átpakolni nekik az értelmes tárgyakat. Kicsit egyszerűbb lett volna, ha az EOB III-ban egy menüből választjuk ki, hogy melyik négy karaktert szeretnénk áthozni.

Teljes leírást egy ilyen stílusú játékról természetesen nem lehet leadni, térképeknek pedig sajnos nincs hely, de talán nyújthatok segítséget azokkal a részekkel kapcsolatban, ahol el lehet akadni.

TIPPEK

Starthely:

A starthely egy hatalmas erdei tisztás, amely egyben temető is. A fák között fejszecsapással (támadás a kézben levő AXE típusú fegyverrel) nyithatunk utat. A kijáratot az északkeleti csücsökben találjuk meg, de előtte esetleg meglátogathatjuk a mauzóleumot, amely egy kisebb facsoport közepén van, kb. 17 lépésre nyugatra és 15 lépésre délre a kijárattól.

Mauzóleum:

A mauzóleum bejárása a játék teljesítése szempontjából nem szükséges, kizárólag XP szerzési lehetőség. Kezdetben négy lépcsőn indulhatunk el, amelyek mindegyike más más labirintusba vezet. Mind a négy labirintusban egy ún. holy key-t kell megtalálnunk, kinyitnunk vele a kereszt alakú zárat, és mögötte átkapcsolnunk egy kart alsó állásba. A karhoz sokszor a fal jobb alsó sarkában levő apró kapcsoló megnyomásával juthatunk hozzá. A labirintusokban a fiókok visszatologatásával szüntethetjük meg az élőhaltak szüntelen támadását. A kulcsok megszerzése a négy labirintus közül háromban jelenthet bármi problémát. Az egyikben le kell ugranunk a lyukon, így találjuk meg a kulcsot. A másikban öt korong-kapcsoló van a padlón. Ha nem akarjuk, hogy a folyosó végéről visszateleportálódjunk, tegyünk egy-egy tárgyat (pl. nyilat) a második, harmadik és ötödik korongra. A negyedik labirintusban egy rakás kapcsolót kell megfelelő állásba kapcsolnunk ahhoz, hogy a kijárat megnyíljon. A kapcsolók egy részéhez csak akkor férhetünk hozzá, ha korábbi karokat alsó állásba állítunk. Ez nem jelenti azt, hogy ezen kapcsolóknak így is kell maradniuk a végleges megoldáshoz! Ha arccal észak felé állunk, a kapcsolók helyes állása: alsó sor: lent, fent, lent. Eggyel északra: lent, fent. Eggyel északra: fent, fent. Legészakibb kapcsolók: lent, lent. Ez utóbbi két rejtvény megoldása csupasz próbálkozás volt. Ha mind a négy labirintus kapcsolója lenti állásba került, megnyílik a továbbjárat a kezdeti szinten. Két újabb lépcső nyílt. A délin elindulva, egy varázspálca három darabját találhatjuk meg. Az, hogy melyik darabot tartalmazó folyosó nyílik meg, attól függ, hogy észak felé éppen melyik lépcsőn jártunk (legalábbis azt hiszem). Így háromszor kell oda-vissza mennünk, míg mind a három darabot megszerezzük. Északra, a pálca gömbjét találhatjuk meg egy pici-kapcsolós fal mögött. Egy nagy kőoszlopba (meg fogod ismerni) berakva a négy darabot, majd ráclickelve a táblára, kapunk egy ROD OF RESTORATION-t. Nem igazán hasznos tárgy, hiszen a számítógépes AD&D-ben, ha a karakterünkről szintet szívnak, a legegyszerűbb visszatölteni a kimentett állást. Ha a ragacsos trutyik mögött talált névtáblával meglátogatjuk az ide-oda mozgó vermek mögött lakó szellemet, egy NECKLACE OF FRIENDSHIP-et is kaphatunk. Ha ezt viseljük, nincs szükség az EVERBURNING TORCH-ra (ld. erdőnél). A mauzóleum egyetlen értelmes lehetősége az, hogy az undead beast-ek halomra gyilkolásával (néhány helyen ide-oda ugrálva végtelen sokat termelhetünk belőlük) rengeteg XP-t gyűjthetünk.



Erdő:

A tisztás északkeleti csücskében levő úton elindulva bejutunk az erdőbe. Egy új típusú útvesztővel találkozhatunk: a fák között, minden falon 1-3 nyilás van, amelyek egy-egy ösvényt jelölnek. Az egérrel választhatunk. A tájékozódás itt nagyon egyszerű: a középső ösvényre clickelve egyenesen előre megyünk két mezőt, a szélsőre clickelve ferdén, az adott irányba, egy mezőt. Az EVERBURNING TORCH kézbevételével és fegyverként való használatával néhol leégethetjük a fákat, így nyitva utat. Az útvesztő délkeleti csücskében összeakadunk egy apókával, aki felajánlja, hogy megmutatja a kivezető utat. Az általa kínált könyvek mindegyike egy bizonyos kaszt számára azonnali szintlépést jelent. Először próbálgassuk ki, hogy melyik könyv melyik kasztnak jó, azután válasszuk azt a könyvet, amellyel a legtöbb XP-t szerezzük.

Myth Drannor:

A romváros térképezése igen szórakoztató lehet, ha valakinek a birtokában van egy lepedőnyi kockás papír, egyébként azonban nem ajánlom. A romvárosban - a hevenyészve elszórt varázstárgyakon és a felaprításra kínálkozó szörnyeken kívül - három érdekes dolgot találhatunk. Az egyik a mágusok tornya, középen, északon találjuk a bejáratát. Középtájt, egy kulccsal nyitható helyen van egy Lathander-szentély. Ezt a romváros egyik északnyugati romjában talált kulcs nyitja. A gyémánt, majd egy WAND OF CONE OF COLD (???) behelyezésével néhány varázstárgyhoz juthatunk. A harmadik helyszín Lathander temploma. Ezt kezdetben nem lehet megtalálni. Ha a mágusok tornyát végigjártuk, akkor a lich ez elé fog teleportálni.

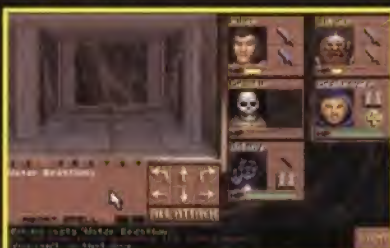
Mágusok tornya:

A mágusok tornyában feltétlenül végig bekapcsolt TRUE SEEING-gel mászkáljunk! Rengeteg ugyanis az illúziófal. Az összes kapcsoló









megnyomkodása és a torony bejárása után (a lore of the Beast teleportál) [illegible] gyűrűjét kell berakni) keressük meg azt a helyet, ahol a négy évszakos teleport van (valahol az alsóbb szinteken). A trükk itt a következő: bármelyik teleporton belépve, egy olyan helyiségbe jutunk, ahol négy újabb, elementál-képekkel díszített teleport van. Lépjünk át először mondjuk a nyár-teleporton, és aztán használjuk a nap-teleportot. Visszakerülünk az évszak-teleportokhoz. Menjünk át a tél-teleporton, majd a hegyekkel díszített kép mellettin. Végül jöhet az ősz-tájfun, majd a tavasz-tenger párosítás. Ha valamit elrontottunk, akkor jön egy szellem. Ilyenkor elölről kell az egészet kezdeni. A "véletlen rontások" sorozata így egyébként egy jó tápolási lehetőség - tetszőleges számú szellem leölése, tetszőleges XP! Ha jó volt a sorrend, csörömpölő lovagokkal teli, új helyszínre jutunk. Azt hiszem, hogy itt a különböző kötelek meghúzgálása és a rácsokon való átjutás nem fog senkinek sem nehézséget okozni. Az első akadály leküzdése a következő szinten: vegye varázslónk egyszerre a kezébe a piros és a kék követ. Vigyázat, a folyosó végén a kapcsoló nemcsak két állású! A padlórácsokon levő zárakat a megfelelő színű kulcsokkal nyithatjuk ki, a középen-északon levő zárhoz az összes kulcs szükséges! A rácsokat úgy nyithatjuk fel, hogy a bejáratnál talált kampóval rájuk clickelünk. Mielőtt azonban lemerülnénk a csatornába, nem árt egy WATER BREATHING varázslat. A víz alatt az első számú kellemetlenséget az odébbsodró (de inkább teleportáló) mezők jelentik. Azt, hogy ezek közül melyik aktív, a különböző helyeken található karok váltják. Amikor egy helyen egy ilyen vízköpő belök minket egy zsákutcába, akkor a továbbjutást egy piciny kapcsoló fogja jelenteni. A kapun bejutáshoz a kőkulcsot kell beraknunk a falmélyedésbe. Ahhoz, hogy az anti magic utáni kapunál az örvény ne lökjön vissza, egészen a labirintus legelső kapcsolójáig kell visszamennünk, és átállítanunk! Az utolsó kapun való bejutáshoz a visszalökő mező elé egy WALL OF FORCE-t kell varázsolnunk. Megjegyzés: a víz alatt is lehet varázslatokat visszatanulni, ha a pihenés kezdetekor van rajtunk WATER BREATHING. Amikor kimászunk a szárazra, és a korábbról megmaradt kulcsainkat újra használjuk, földelementálok hosszú menetoszlopa köszönt. Ez talán az egyetlen igazán kemény csata a játék folyamán. A mérleg bal serpenyőjébe és jobb serpenyőjébe is plusz négynyi és mínusz négynyi PROTECTION RING-et rakjunk a falon találhatókból. A lich, akit néhány csapással könnyedén kivégzünk, elteleportál minket Lathander temploma elé.

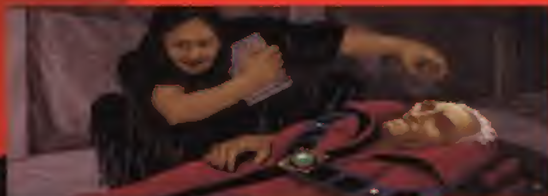




Lathander temploma:

Ez talán a játék legkönnyebb része. Könnyen térképezhető, és Lathander szobrai lépten-nyomon felgyógyítanak. Az induláskor a megfelelő oltárokra rakjunk egy kaját (ugye, van nálad?) és egy kardot. A megnyíló fal mögött akad víz és tömjén, ami a másik két helyre kell. A középső, kelet-nyugat irányú folyosóból nyíló négy lépcső közül három szent szimbólumok szerzésére szolgál. Az egyikben az összes fiókot kell becsuknunk, a másikban mindkét tömjénezőt meggyújtanunk, a harmadikban minden kapcsolóra raknunk kell egy tárgyat. Ezután ki kell cserélni a három oltáron a három fekete szimbólumot a szerzett szimbólumokra. Ha valaki ki akar próbálni egy nagyon erős gonosz varázslatot, akkor varázsoltassa a papját a gonosz szimbólummal. A hatás annál jobb lesz, minél régebben mentettünk. Felmászva a következő szintre, néhány shambling mounddal kell szembenéznünk. Vigyázat, a termeket összekötő mezők forgatnak! A déli terem középső oszlopának déli falán van a kapcsoló, ami a további utat megnyitja. A következő szintre felmászás előtt szedjük fel Dhauzimmert, a kardot, amely minden élőholtat egy csapással megöl. Nagyon hasznos, ha még nem voltunk a mauzóleumban, visszamehetünk, és nagy mészárlást rendezhetünk vele. Az utolsó előtti szint már csak lazítás. Rézkulcsokkal kell ajtókat kinyitnunk, és az EMBER OF HOPE-okat a helyükre beraknunk. Ezenkívül, ha a négy serleget berakjuk a helyére, részesei lehetünk egy HEROES FEASTnek is. Ha minden a helyén van, az oltáron megjelenik egy KEY OF FAITH, amelyet a teleportba kell dobnunk. (A teleporthoz való bejutásnál van még egy kapcsolós-játék. A megoldás a szokásos, dobjunk be a szobába egy tárgyat.) A teleportba lépve, megérkezünk az utolsó szintre. Az utolsó szinten lőjünk el egy DISPEL MAGIC-et az ajtók megnyitására. Néhány kristály kulcsot kell összeszednünk. Az egyiket az észak-nyugati csücsökben található COIN átváltásával szerezhetjük meg, amikor berakjuk a szökőkút melletti falmélyedésbe. Az északi zárt ajtón úgy menjünk be, hogy ittunk a Lathander egyik kelyhéből (piros csík a karakterek körül). Az itt talált Staff of Life-al szaladjunk le a másik zárt ajtóhoz, és érintsük hozzá a falon látható szellemképhez. A két kehely által körülzárt helyen eltűnt egy fal. Az itt megjelent ajtóba rakjuk be a nap-pajzsot, amit a falról szedtünk le. A teleporton átugorva, néhány szép kép után lekaszálhatjuk a sötét istenséget. Ez a szint sokkal érdekesebb lenne, ha a halállovagok használnák POWER WORD, KILL képességüket.

"Hahahahahahahaha! The Codex is now mine. I have this city and soon the entire world will join it!"



Összegzés a játékról:

Ahelyett, hogy a játékot fejlesztették volna a programozók, sok mindent kihagytak, ami még megvolt az elzőzőben, és hasznos segítséget

nyújtottak. Elfjeink és törpjeink most már nem figyelmeztetnek az illúziófalakra, titkos kapcsolókra, mint korábban tették, emiatt állandóan a falakat kell bogarásznunk, és bekapcsolt TRUE SEEING-gel mászkálnunk. Az NPC-k szinte a nullával egyenlő segítséget jelentenek, nem színesítik a játékot megjegyzéseikkel. Egyetlen NPC-t se vegyünk be a csapatba, legfeljebb addig, amíg a tárgyait el nem vesszük, mert csak az XP-t szívják el. A tolvaj karakter végleg értelmetlen lett, egyetlen zárat sem tudunk zárnyitó készlettel kinyitni. A játék ezenkívül nagyon lassú lett, minden varázslat elmondásakor vagy új grafikai elem megjelenésekor másodperceket kell várakoznunk. Az objektum-orientált programozás nagyon szép és jó dolog, de azt hiszem nagy bárgyúság egy játékot "C++"-ban megírni. Jó néhány hibát is találhatunk, bár ezek csak apró bosszúságok: pihenéskor papjaink nem használják a legkézenfekvőbb megoldást, a HEAL-t; a WALL OF FORCE-ba belegyalogolhatunk; a falak néhol "átlátszóak". Egyetlen új motívum van a játékban, ami viszont nem rossz ötlet: az ALL ATTACK funkció. Ha egy karakter nevére clickelünk a bal gombbal, akkor jelenik meg. Az ALL ATTACK-ra clickelve, minden kiválasztott figuránk egyszerre támad a kezében levő fegyverrel.

Mindezek ellenére, nem hiszem, hogy bármely Beholder-rajongó ellent tudna állni az újabb kihívásnak. A harcok ugyan nem jelentenek igazi erőpróbát, a legtöbb szörnyet - a föld elementáloktól kezdve, a Halállovagokon keresztül, egészen a Sötét Istenig - le fog darálni az elöl álló két harcos egy-két ALL ATTACK clickeléssel.

A játéknak továbbra is hátránya, hogy az AC-n és a mágikus védelmen kívül az ide-oda ugrálás lehetősége is gyakorlatilag lehetetlenné teszi, hogy ellenfeleink komoly kárt tegyenek bennünk. A programozók mindezt azzal próbálták ellensúlyozni, hogy sok szörnyén negyedelődik a sebzés, ill. van olyan, amelyiknek csapása egyszerre több csapattagot is érhet. A játékot azzal tehetjük igazi kihívássá, ha egy vagy két karakterrel játsszuk végig, 12-13-as tulajdonságokkal.

A fejtörőket inkább próbálgatással, mint gondolkodással lehet megoldani. A táblákra írt kriptikus szövegek annyira elvontak, hogy többnyire egy lépéssel sem visznek közelebb a megoldáshoz. A térképezés, mivel ez az egymillió plusz egyedik ilyen játék, nagyon monoton és unalmas. Bár munkás dolog lett volna, azért megcsinálhatták volna az EOB III-hoz is az automatikus térképezést, mint az sok más, mostanában megjelenő játékban már benne van.

Mike Murphy











ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88%	-	-
HANG/ZENE	65%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	78%	-	-
ÖSSZHATÁS	79%	-	-

h ó K U

SLEEPWALKER (Amiga)



A címképernyőnél gépeljük be: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG , minek következtében - ha nem hibáztuk el - Lee és Ralph addigi piros orrának át kell változnia világos zölddé. Ezután a játék közben RETURN-nel pályát léptethetünk, a TAB hatására pedig Lee maximális mélyen fog aludni, 9 próbálkozást (életet) kapunk, és felgyullad a COMIC szó összes betűje.

LETHAL WEAPON (Amiga)

A játék közben használható billentyűk:

Alt+Y+I - Sprite ütközés letiltása/engedélyezése.
Alt+Y+K - Extra muníció.
Alt+Y+L - Extra élet.
Alt+Y+M - Az összes sprite és platform kivonása.
Alt+Y+N - A sprite-ok és a platformok visszaállítása.
Alt+Y+Q - Szint továbbléptetés.

A mission code-ok:

KUIRFR - 1. küldetés.
BEIFCF - 2. küldetés.
RSRKBA -3. küldetés.
LYLSUA - 4. küldetés.

B. C. KID (Amiga)

Lépjünk be az OPTIONS menübe, s ott tegyük a következő joystick mozdulatokat: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA. Ezek után a játékot elindítva örök életünk lesz.



VIZ (Amiga)

A karakter szelektálásnál gépeljük be: **WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS** és egy ENTER. (Ekkor a képernyőkeret fehérre vált.) Ezután ugyanennél a képernyőnél az **1-5** billentyűkkel állíthatjuk be, hogy hanyadik szinten akarunk játszani.

TOKI (Amiga)

Játék közben írjuk be: **KILLER**. A képernyő ekkor egyet villanni fog, innentől örök continue áll a rendelkezésünkre, valamint a funkcióbillentyűkkel pályát tudunk léptetni. Ha mégegyszer beírjuk, hogy **KILLER**, a képernyő fejjel lefelé fordul (s így elég nehéz lesz játszani).

BODY BLOWS (Amiga)

Mindkét portra csatlakoztassunk egy joystickot, majd lépjünk be az OPTIONS menübe. Húzzuk az egyes porton lévő joy-t balra, a másikat pedig jobbra, s tartsuk így őket kb 6 másodpercig. Egyszer csak hopp, elsötétül a kép, és egy **CHEAT menü** jön elő.

CREATURES (Amiga)



Az örök élethez a következőket kell csinálnunk: állítsuk le a játékot a pause-zal, majd gépeljük be, hogy **A FINE KETTLE OF FISH**. Ezek után néhány billentyű is aktív lesz:

C - A cheat mode kikapcsolása.
F10 - Pályaléptetés.
F1-Stage 1.1 **F2**-Stage 1.2 **F3**-Torture 1 **F4**-Stage 2.1 **F5**-Stage 2.2 **F6**-Torture 2 **F7**-Stage 3.1 **F8**-Stage 3.2 **F9**-Torture 3

PITFIGHTER (Amiga)

Játék közben írjuk be: **LOBSTERS**. A számokat használva a program a megfelelő pályára ugrik.

DESERT STRIKE (Amiga)



Íme egy speciális pályakód: **HARDCASE**. Hatására végtelen mennyiségű muníciót kapunk, viszont a páncélzatunk sajnos elég gyenge lesz.

Most pedig következik néhány top secret adat, a speciális felszerelések helyei:

1. küldetés

Gyors csörlő: a térkép közepétől kicsit keletre, a négyes barakkcsoport egyikében található.

Extra élet: a térkép távoli, keleti oldalán lelhetjük, ott ahol az út egy teret vesz körül. A téren a legnagyobb házat lőjük ki.

2. küldetés

Gyors csörlő: az északi börtön csoport délnyugati részén található. A fehér "L" alakú épületet keressük.

Extra élet: a jobb felső sarokban találhatunk egy lezuhant F15-öst. Robbantsuk fel, s máris megvan amit kerestünk. Mellesleg itt találhatjuk meg Tug Gurney-t, az eltűnt másodpilótát is.

3. küldetés

Gyors csörlő: ezúttal egy zöld tetejű boltíves épületet kell keresnünk annak a városrésznek a keleti felén, ahol az ENSZ megfigyelőket kell felvennünk.

Extra élet: a rakétakilövő silóknál, az egyik homokbucka alatt találhatjuk.

4. küldetés

Gyors csörlő: az olajmezőkön, északra keressük.

Extra élet: két extra élet is található a déli városban. Az egyik az északi szektorban, egy boltíves házban, körülötte fűvel, a másik pedig a délnyugati szektorban a hosszú, derékszögű házban. Egy harmadikat az elnök városában, a palotától északra egy szürke épületben találhatunk.

LIONHEART (Amiga)

A fantasztikus játékhoz hadd adjunk néhány még fantasztikusabb tippet. Indítsuk el a programot a szokásos módon, majd amikor bejön maga a tényleges játék, húzzuk a joystickot a bal-alsó átlóba. Továbbra is elhúzva tartva a botkormányt nyomjuk meg a P billentyűt, mire egy PAUSE felirat jelenik meg. Engedjük el a botkormányt, nyomjuk le a CTRL-t és annak elengedése nélkül a HELP-et! A játéktér egy kis rázódása figyelmeztet, hogy megtaláltuk a rejtett trainer opciót a programban. A továbbiakban

S Z

örök éle-tünk van, ha be-szorulunk valahova, a D billentyűvel lehet egy életet feladni. A gép funkció,- /F1-F10/, valamint az alattuk található számbillentyűivel tudunk tetszőleges szintre ugrani. Akár a megnyerésre is, ami ezúttal nem csak egy szokásos "Gratulálunk!" felirat, ezért érdemes megnézni. Végül egy különlegesség: a programnak két (!) megnyerése is van! Az elsőt akkor kapjuk, ha csak simán végigmegyünk a pályákon, a másodikat akkor, ha megtaláljuk az amulettet, amivel kedvesünket fel tudjuk éleszteni. Az amulett a vulkán szinten van elrejtve és egy trükkös módon juthatunk hozzá: a nagyobb lávatavakat ugyanis nemcsak átugrani tudjuk a kötömbök segítségével, hanem egy kis trükköt ismerve közlekedni is tudunk hozzájuk. Álljunk mindig a kőnek az átellenes szélére, mint amerre menni akarunk, ugorjunk fel, és a kardunkkal magunk alá mutatva essünk vissza. Amint "kövei" érünk rögtön ugorjunk fel ismét ezúttal átlós irányba, mivel a kő elmozdul alattunk. Néhány órai kitartó gyakorlással lazán átjutunk a legrafináltabb helyek alatt is. Az egyik tó egy barlangba jutatt minket, itt bátran menjünk be az ajtón, egy titkos szintre jutunk, aminek a végén ott az amulett. Végül még egy tipp: sokan ott akadnak meg a játékban, hogy nem tudják a hintákat belengetni. Egyszerűen ugorjunk rá, álljunk közel valamelyik széléhez és amikor a hinta középre lendül, guggoljunk le, majd amikor átlendül a holtponton álljunk fel. Gyakorlással könnyen átérezhetjük a megfelelő ritmust s így már túljutunk az eddig megoldhatatlannak látszó akadályokon is.

SUPER FROG PÁLYAKÓDOK (Amiga)



A Super Frog ugyan jól játszható, ám miután a kódokat csak szerencsejáték útján kaphatjuk meg, ritkán van részünk abban a szerencsében, hogy nem elölről kell kezdenünk minden egyes pályát. Ehhez adunk egy kis segítséget:

234644, 447464, 747822, 392822, 46364, 984448, 477444, 343522, 882311, 992334, 091332, 467464, 818234, 182394, 298383, 452234 , 984841, 383772, 093152, 387211, 981122, 017632, 398112 , 37122

Laura Bow - gyilkosok (PC)
VI. felvonás - Az azonosítás

1.Who murdered Pippin Carter? O'Riley. Why? Financial gain.
2.Who murdered Ziggy? O'Riely. Why? To cover another crime.
3.Who murdered Ernie Leach? O'Riley. Why? To cover yet another crime.
4.Who murdered Yvette? O'Riley. Why? Jealousy.
5.Who murdered the Countess? O'Riely. Why? Cover another crime.
6.Who was the skeleton? Carrington.
7.Who murdered Carrington? Watney Little.
8.Who impersonated Carrington? Watney Little.
9.Who murdered Watney Little? O'Riely. Motive? To cover another crime.
10.Who stole the dagger? Watney Little.
11.Who manipulated Little? O'Riely.
12.Who stole the paintings? The Countess.
13.Who was the art theft middle man? Ziggy.
14.Who is the high priest? Rameses Najeer.
15.Who was in fencing business? Ernie Leach.

Az összeállítást Vári Zoltán, Aster és Koronczai Gáspár készítette

p o K e u s Z

Championship MANAGER '93



"Minden idők legélethűbb focimenedzser programja", ezzel a szerénynek a legjobb indulattal sem nevezhető szlogennel hirdette a Domark legújabb játékát, a Championship Manager 93-at. Ezt persze eleinte nem vettem túl komolyan, mivel egyrészt a hirdetésekben fűt-fát igérnek a különböző cégek, másrészt pedig a Domark szerény véleményem szerint kifejezetten ritkán szokott igazán jó anyaggal kirukkolni. A játékba jobban belemerülve azonban rá kellett jönnöm, hogy ez egyszer nem holmi reklámszövegről van szó. Ez a program tényleg baromira élethű... és legalább ennyire játszhatatlan. Jó néhány lassú játékkal hozott már eddig is össze a balsors, de olyannal, ami az elindításkor 30 percet tölt, még nem találkoztam (na jó, mondjuk C-16-on). Ez persze még nem is olyan hosszú idő, mert pl. egyszer a szezon végén nem kevesebb, mint másfél órát tökölt valamin a program. Nem akarok kényeskedni, de azért ez egy kicsit sok. A játék maga egyébként egyáltalán nem rossz, sőt, kifejezetten jó, csak hát ez a rengeteg töltögetés...

A játékban egyébként egy angol focicsapat (ez lehet akár 3. ligás is) menedzselése a feladat, fő célunk persze természetesen a bajnokság és a kupa megnyerése. Úgyszólván az egész klubot mi irányítjuk, mi vehetünk új játékosokat, mi állítjuk össze a csapatot stb. Az egyetlen ránk leselkedő veszélyt az állandóan sikerre éhes klubtulajdonos jelenti, aki egy-egy gyengébb szezon végén az edzőtől kezdve a menedzserig (ezek vagyunk mi) mindenkit kirúghat.

DOMARK

A "címképernyő" megcsodálása után meg kell adnunk, hogy új játékot kezdünk-e (New game), egy régit folytatunk (Continue season), vagy pedig a szokásos félórás töltögetést megkerülve egy előre megadott csapattal játszunk (Quick start).

Transfer List — MAN UTD — 1/13 — REC

NAME	POS	CLUB	AP	GL	AV R	VALUE
CURRUTHERS	A	ASTON VILLA	3	0	6.33	400000
[illegible]	A	SHEFF WED	20	4	7.50	900000
WOODS	A	COVENTRY	9	0	5.11	150000
[illegible]	A	COVENTRY	42	8	5.67	300000
MAY	D	BLACKBURN	12	0	7.00	350000
[illegible]	GK	BLACKBURN	0	0	----	150000
BROWN	[illegible]	BLACKBURN	26	0	6.81	250000
[illegible]	A	Q.P.R.	15	1	5.87	100000
WHITE	A	Q.P.R.	2	0	6.50	400000
[illegible]	D	Q.P.R.	7	0	4.86	650000
DOYLE	A	Q.P.R.	0	0	----	150000
[illegible]	GK	IPSWICH	0	0	----	100000
PALMER	M	IPSWICH	23	0	5.09	100000
[illegible]	D	TOTTENHAM	2	0	7.50	200000
ALLEN	MA	TOTTENHAM	39	3	6.95	600000

EXIT +SCR

A főmenü

Continue season: ugrás a következő hétre. Ilyenkor kapunk néhány lényegtelen infot a csapatról, megnézhetjük az átigazolásokat, a többi meccs eredményét, s persze lejátszhatjuk a saját mérkőzéseinket.
View tables: statisztikák, itt nézhetjük meg a góllövő listát, a bajnokság és különböző kupák állását, a nézőszámot, a menedzserek sikerességét és még néhány lényegtelen adatot.
Fixture info: a különböző európai kupák sorsolását és az angol bajnokság következő fordulóját nézhetjük itt meg.
Club details: infok az angol csapatokról.
Match reports: itt nézhetjük meg a különböző meccsek értékelését.
Arrange friendly: ezt az opciót csak az előszezonban /preseason/ használhatjuk, itt tudunk ugyanis edzőmeccseket szervezni. Nem árt minden szezon elején 2-3 ilyen meccset lejátszani, hogy a csapatunk formába rázódjon, de túl sokat nem érdemes vállalni, nehogy valaki megsérüljön. Először válasszuk ki, hogy melyik héten akarunk játszani, majd adjuk meg, hogy ki ellen /Select opponents/. Ezután tegyük meg az ajánlatunkat a kiválasztott klubnak /Approach them/. Amennyiben azok elfogadják a kihívást /They accept/ már csak azt kell megadnunk, hogy idegenben /Play away/ vagy pedig otthon /Play at home/ akarunk-e játszani, s már készen is vagyunk. Az Opponents detail opcióval információt kérhetünk ellenfelünkről, a Cancel fixture-val pedig lemondhatjuk az összecsapást.
Find player: itt kereshetünk új játékosokat a csapatunkba. Leggyorsabban a sima kereséssel /Normal search/ jutunk eredményre, türelmesebb játékosok megpróbálkozhatnak egy játékos figyelésével is /Scout siarch/. Ha anyagi helyzetünk megengedi, akár külföldről is hozhatunk játékosokat /Foreign players/, bár ez nem egy olcsó mulatság. Itt nézhetjük meg még a megfigyelés alatt lévő játékosok listáját /Shortlist/, az új és régebbi átigazolásokat /Transfer news, Transfer list/ valamint azt, hogy a játékosfigyelőink épp kiket tartanak megfigyelés alatt. A Normal search opciót választva meg kell a keresett játékos posztját/kapus- goalkeeper, védő- defender, középpályás- midfielder, csatár- attacker/, hogy melyik oldalon játszik /right - jobboldalon, center - középen, left - baloldalon/, a legfontosabb tulajdonságait /passing - passzolás, tackling - szerelés, pace - gyorsaság, heading - fejelés, flair - ösztön, creativity - kreativitás, goalscoring - gólképesség, influence - tekintély, stamina - kitartás/, az árát /ez ezerben van jelölve/, a ligát, ahol jelenleg játszik és végezetül a korát. Miután mindezeket megadtuk, kapunk egy listát a lehetséges játékosokról, akikről rögtön le is kérhetünk egy információs kártyát.
Board resign: a Board confidence opcióval nézhetjük meg, hogy mekkora bizalommal viseltet irántunk a vezetés, a Resignnel pedig lemondhatunk. Lemondanunk csak akkor érdemes, ha már nagyon bizalmatlan velünk a klub vezetősége, vagy egy nagyobb csapattól kaptunk ajánlatot.

Manager jobs: itt nézhetjük meg az eddig elért sikereket, a többi csapat menedzserének a teljesítményét, stb.
National squads: az angol, skót, walesi, ír és észak-ír válogatott összeállítását nézhetjük meg.
New picture: új háttér beállítása.
Sawe game: játékállás kimentése.

UEFA Cup draw

Preliminaries,1st Legs

AT.MADRID	SPA	V	D PRAGUE	CZE
BRAGA	POR	V	CSKA MOSCOW	USS
CANNES	FRA	V	ARIS B	LUX
DJUGAARDEN	SWE	V	AT.BILBAO	SPA
DUKLA B	CZE	V	SVV SCHIEDAM	HOL
FC BRUGES	BEL	V	ESPANOL	SPA
FERENCVAROS	HUN	V	DINAMO	YUG
FEYENOORD	HOL	V	RWDM	BEL

CLICK MOUSE

A MÉRKŐZÉS

Első dolgunk a mérkőzés megkezdése előtt a 14 keretjátékos kijelölése. A játékosok neve mellett, a sárga csíkban láthatjuk, hogy ki milyen poszton és melyik oldalon tud játszani. A játékos nevére clickelve tudjuk az illető információs kártyáját lehívni /erről majd később még szó lesz/, a kis piros négyzetben láthatjuk, hogy benne van-e a fickó a keretben, sérült-e /IJ/, elégedetlen /U/, lejárt a szerződése /C/. Ezen kívül még az alábbi opciók között választhatunk:
Trns: az újonnan szerződtetett ill. eladott játékosok listája.
Staf: itt nézhetjük meg a csapat menedzserét, az edzőt, az orvost, az ifjúsági csapat edzőjét és a játékosfigyelőket. Az Ability mellett láthatjuk az illető képességeit /poor-gyatra, fair-közepes, good-jó, very good-nagyon jó, superb-kiváló/, a sack ikonnal rughatunk ki valakit.
Leag: egy grafikonon szemlélhetjük meg csapatunk teljesítményét a bajnokságban.
Fixt: az ellenfeleinket nézhetjük meg, legközelebb a legfelsővel fogunk játszani.
Accs: rövid a tájékoztató a csapat anyagi helyzetéről.
Info: infok a csapatról.
Rsrv: az ifjúsági játékosok listája, érdemes néha idepislantani, ugyanis időről időre egész tehetséges fickók szoktak itt feltűnni.

Latest Results

```
D3   ROCHDALE 2 YORK 0
D1   PORTSMOUTH 0 CHARLTON 2

4.46
PREM   MAN CITY 3 ARSENAL 2
D2   BRISTOL C 1 BRADFORD 1
D2   L.ORIENT 2 READING 1

4.47
D1   DERBY 0 WOLVES 0
PREM   SHEFF WED 4 TOTTENHAM 0
PREM   ASTON VILLA 1 COVENTRY 2
D1   WATFORD 0 SWINDON 1

4.48
D1   LEICESTER 2 CAMBRIDGE 1
```

01-GK: ezekkel az ikonokkal tudunk egy játékost betenni a keretbe. Az 1-11 játékos a kezdőcsapatba, a 12-GK pedig a cserepadra kerül. Az 1. számú játékos mindig a kapus, a 2. számú a jobb hátvéd és így tovább. Miután megadtuk a kezdőcsapatot nincs más dolgunk, mint a Done-ra clickelve elkezdeni a mérkőzést. A mérkőzés maga elsőre kicsit furcsának fog tűnni, ugyanis a csapatok teljesítményét 3-3 kis grafikon mutatja, a baloldali a védő, a középső a középpályás, a jobboldali pedig a csatársor hatékonyságát jelzi /minél magasabb a csík, annál jobb/. A Chances mellett láthatjuk a gólhelyzetek számát, ezeket általában röviden kommentálja is a program. A mérkőzés szünetében és a lefújás után megnézegethetünk egy rövid értékelést a két csapat teljesítményéről. A meccs közben is lekérhetünk egy menüt /ez kb. az ötvenedik a játékban, szóval az élethűségre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se/, itt megnézhetjük ellenfelünk összeállítását és taktikáját /Oppontnts team/, a félideji értékelést /Match stats/, a Tactical change opcióval pedig a saját csapatunkon változtathatunk. Ez utóbbi ponttal a stílusunkon /New style/ és a felállásunkon /New formation/ változtathatunk, valamint le is cserélhetjük valamelyik játékosunkat /Snap with/.

INFOK EGY JÁTÉKOSRÓL

Egy játékosról az információs kártyáját lekérve tudunk részletes ismertetést szerezni. Ezen az információs kártyán az életkortól a nemzetiségen át egészen a fickó jelleméig minden apró dolog fel van tüntetve, úgyhogy erre a rengeteg marhaságra nem is térek ki külön, jóval lényegesebbek a jobb felső sarokban lévő ikonok:
Buy: játékos megvétele. Ez egyébként elég hosszadalmas procedúra, ugyanis a klubbal és a játékossal külön kell megegyezni, ha bármelyiküknek nem tetszik valami, lőttek is az üzletnek.
Add: játékos megfigyelése.
Hst: az illető karrierjét nézhetjük meg.
Sta: ezzel az ikonnal a változatosság kedvéért egy újabb menübe kerülünk, itt az alábbi galádságokat követhetjük el egy saját játékos ellen:
List him/loan him: a játékost szabadlistára tesszük, azaz megvételre kínáljuk a többi klubnak.
Remove from list: az előbbinek a fordítottja, a játékos levétele a szabadlistáról.
Revalue him: játékosunk vételi árát változtathatjuk meg.
Not for sale: "ez a srác nem eladó!", azaz játékosunkat egy másik klub sem veheti meg a szerződése lejártáig.
Allow approaches: az előbbi opció fordítottja.
Fine him: büntetés, a játékosunk 1 heti bérét megvonjuk /én nem nagyon használtam ezt eddig, ugyanis az illető ilyenkor a kis "kis pénz, kis foci" alapelvet követve elég gyengén szokott játszani/.
Insure him: biztosítás kötése.
Uninsure him: biztosítás felmondása.
Increase wage: emelhetjük a játékos heti bérét, akkor érdemes használni, ha a fickó már nagyon boldogtalan és le akar lépni a csapattól.
Renew contract: szerződés megújítása.
Rehabilitate: sérült játékos ápolása, legjobb /de legdrágább/ a hi-tech kezelés.
Hát ez lett volna a Championship Manager 93, már nincs is más hátra, mint az értékelés. Ha nagyon sarkalatosan akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám: ez bizony egy nagyon zsenge dolog ahhoz képest, amit Domarkék beígértek. A játék a sok töltögetés és körülményes játékmenet miatt rövid idő után is nagyon unalmasság válik, a lehetetlenségig túlbonyolított játékmenet pedig még a legfanatikusabb focirajongókat is messzire elriasztja. Grafika, zene? Hááł, a legjobb indulattal is csak közepesre értékelhető. Mit mondjak, nem egy nagy durranás...

T. J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		65%	
HANG/ZENE		-	
JÁTSZHATÓSÁG		79%	
ÖSSZHATÁS		78%	

DEmOcrACy







Yo! Már megint sikerült a demo oldalra lapoznod, így hát újra itt vagyok a C64 scene legfrissebb anyagaival. Teljes gőzerővel beindult mindenkinek a vakáció, talán ezért van, hogy nem sok demo érkezett. Személy szerint én is most érkeztem meg egy külföldi nyaralásról, és éppen csak annyi időm maradt, hogy kifújjam magam és körülnézzek felgyülemlett postámban. A hagyományokat követve megint három kreációt választottam ki, kezdve a múltkor beígért magyar anyaggal. A demo neve 'Crises' és az eddig homály fedte ABANDONEDS nevű csapattól származik. Eredetileg egy karácsonyi partin szerették volna kiadni, de különféle okok miatt csak most a nyáron jelenhetett meg. Ez a csapat első demója, és előljáróban csak annyit mondhatok, hogy jócskán kell még fejlődniük, hogyha a jobb szintű csapatokhoz szeretnének bekerülni. Megademojuk hat részből áll, plusz az intro. Sajnos az intro inkább emlékeztet engem valamiféle gyenge crack introra, mintsem egy megademoéra. Code-ját tekintve nagyon egyszerű és grafikailag sem találtam benne sok dicséretre méltót. Az introt elhagyva kb. a következő dolgokat láthatjuk:

- *hires grafika fölött plotter, joystickal állítható*
- *7x6-os charset animated scroll*
- *interference*
- *timepuller*

(Ez egy humorosnak szánt, időkitöltő blokk. Eredetileg ezt a C64-re JEAN hozta be az FBI CREW 'Sun For Fun' című demójában. Elég világos, hogy az ötlet onnan származik, habár fele sem olyan humoros.)

- *2 fld scroll*
- *upscroller*

Betalálás: 42%

Talán így első ránézésre is látható e rövid kis ismertető alapján, hogy code szempontjából is nagyon gyengére sikerült. Ezen még jócskán rontanak a csúnya, félresikerült grafikák is. Ilyen demot kb. 1989-ben láthattunk tucatszámra. Mindenesetre sok sikert kívánok a csapatnak a következő, 'Negative Creep' című demojához.



Lassan már nem tudok olyan cikket írni, amelyben ne lenne valami az OXYRON-tól. A stuff neve Coma Light 9, terjedelmét nézve 2 oldalas. Ezzel a produkciójukkal nyerték meg a Dessau-ban (németország keleti felében) megrendezett DATA LIVE '93 party demo compoját.

Gondolom a rendszeres olvasók számára nyilvánvaló, hogy most is valami csúcs dolgot alkottak. Sajnos a grafikai hiányosságokat még mindig nem sikerült kijavítaniuk, de ezt a code bőven bepótolja. A zenék igen jól vannak kiválasztva, a design (ahol van) elég tűrhető. Dióhéjban a következőket valósították meg a Coma Light 9-ben:



- *filled 18 surface vector (realtime)*
- *fli Kefrens bars*
- *mandelbrot egy nagyon pontos, és joystickal állítható zoom-mal*
- *1024 plots-ból álló landscape, szintén joystickal irányítható, ilyenkor 'user mode-ba' kerülünk*
- *lightsourced chessboard*
- *sideborder chessboard*
- *'turn disk' rész vectorokkal*
- *3 plotterball egymáson*
- *shadeline plots (multi)*
- *78 filled glenz vector (multi)*
- *starfield*

Betalálás: 88%

Utoljára de nem utolsó sorban egy nagyon új anyagról, a FAIRLIGHT gondozásában megjelent 'Visual Orgasm' című slide showról szeretnék szót ejteni. Eléggé bajban voltam, hogy mit tegyek be harmadiknak, ami még frissnek számít, de szerencsére érkezett egy régi FAIRLIGHT-os barátomtól egy csomag ma, amely ezt a stuffot tartalmazta. Ennyire új dolog még nem is volt itt a demo rovatban, ami szinte 0 napos, úgyhogy lássuk mit is takar. A program a legjobb grafikusuk, Ogami kiadatlan grafikái közül jelenít meg 15-öt. A képek között vannak igen régiek is, mivel az 1989 és 1992 között képekből lett válogatva. A slide show code szempontjából is nagyon jó, IFFL-es és egy egész gyors IRQ loader dolgozik benne. Az ötödik képen látható torz figura Ogami szerény személye, habár ezt a programból nem lehet megtudni. Egyszer egy fényképen láttam néhány FAIRLIGHT-os sráccal és így rögtön rájöttem, hogy a művész portréjáról van szó. Akit érdekelnek a C64-es grafikák mindenképpen szerezze meg magának, mivel elég magas színvonalúan rajzol Ogami barátunk.

Betalálás: 70%

A következő számban egy speciális, a TCC '93 party-n megjelent demokból összeállított csokor fog megjelenni. Lehet, hogy ezután a nyár folyamán lesz még ehhez hasonló party összeállítás, mert július 24-25 között ismét megrendezésre kerül Szegeden a nagysikerű FACES+HEADWAY party. Természetesen mint minden évben, most is ott a helyem...

Jó nyaralást mindenkinek, és eredményes felkészülést a pótvizsgákra. Outta here!

MR. WAX



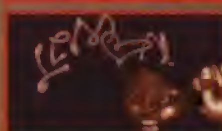


DEmOcrACy

Szóval ez itt a meglepetések és újdonságok oldala! Az 576 KByte enged az erőszaknak, és az olvasók tömeges kérésének eleget téve egy új gyermeknek ad életet. Hogy ez a csöppség miről mesél majd? Hát mindenről, ami az Amiga demovilágában fontos; rendezvények, versenyek, grafikák, valamint zenék és természetesen demok és demok minden mennyiségben.

Mobile Destination Unknown/Spaceballs: Egy norvég társaság, mely eddigi teljesítményével sajátos imázst teremtett magának, az áprilisi Gatheringen ismét elképesztő ötlettel nyitott. A Lone Starr, TMB Design, Audiomonster hármas a versenyre egyetlen letárolt, komplex vektorrutinnal nevezett. A testek mozgása és részletessége alapján kételkedni kezdünk az 500-as valódi képességeiben. A csapat fejlődését tekintve a jövő perspektívái igen kecsegtetőek. "Egy rutin, egy kép, egy zene, minőség nem mennyiség!"



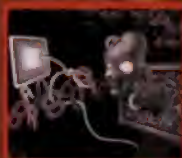


Announce/Lemon: Hatalmas robbanás történt az európai színen. A korábban vezető pozíciót betöltő Anarchy elvesztette éllovas tagjait, mely aztán a szervezet egyértelmű halálához vezetett. A krémből alakult csapat új néven, és teljesen új felfogásban dolgozik. Ez az első, ám nem éppen bizonytalan lépésnek tekinthető program a jól ismert 3D Demo alkotóihoz fűződik. Facet és Jode tökéletes rajzai remekül illenek Hannibal műhelyében kifejlesztett különleges bob, kaleidoszkóp valamint 4096 színű nagyító efektusokhoz. Julius vad technoja teszi a citrom végére a pontot, mely ezúttal egyáltalán nem savanyú!



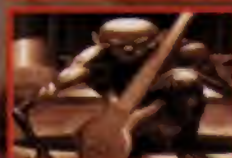
Átvezetésképp három mostanában aktuális zenelemezre hívnám fel a figyelmet. A **Brainstrom** gondozásában öt vadiúj, erdeti Axel melódiával jelent meg a **Musicland** második része. A **Parasite** két gigantikus és igazán színvonalas modult zsugorított az **Imperial Tunes 2 Hitsingle** c. alkotásába. Az összeállítást eredetileg áprilisra tervezték, de még megkésve sem veszített erdeti értékéből. A **Sonical Fantasia** az **Equinox** csapat műve, mely nyolc érdekes kompozíciójával szintén említésre érdemes.





Book of Songs/Complex: Egyenesen a középkorból érkezett a Dalok Könyve, az egyik legnevesebb finn társulat zenelemeze. A nyolc darab Jugi és Delorean muzsikát bemutató gyűjtemény hangulatát a könyvszerű megjelenítés mellett a hellyel-közzel korhű grafikák, iniciálék és betűk adják. A dallamok egytől-egyig megfontolt, hozzáértő munkát sejtetnek. Mindenkinek ajánlott, aki szereti az egzotikát és változatosságot.

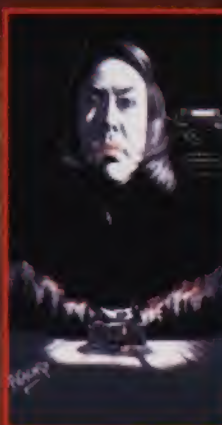








Booo/Melon Dezign: A citromfacsarók, és Kefren-sanyargatók a tőlük megszokott őrült stílusban tértek vissza. Walt tehetségét dicsérő grafikák csodálatosak, Performer rutinjai megint eltérnek az átlagostól, és a zenei aláfestés hab a tortán. Heatbeat az alkalomhoz "illő" finn rap feldolgozást készített. A csapat mottója, hogy az eredetiség minden technikánál többet ér. Isten az atyám, igazuk van! Nincs már más hátra, mint előre: ősszel újra találkozunk, felfrissülve, megújulva, azonban addig is.... **A szerző egyelőre ismeretlen!**



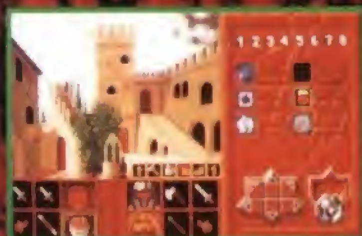
Misery Dentro 2/TRSI: Változások történtek máshol is. A hírneves német csapat két alcsoportra bomlott. Ami számunkra fontos, hogy a tehetséges demos srácok Masque címszó alatt külön társaságba tömörültek, és a korábban oly sikeres dentro folytatásával jelentkeztek. Virgill zenéit és a mostanában befutott Peachy képeit Dreamer és Wayne Mendoza keltette életre. Néhány érdekes vektortest, földgömb efektus, színuszscroll, egy furcsa szökőkútra emlékeztető jelenség, valamint egy pillangót ábrázoló kép különleges tördelése követi egymást. Tulajdonképpen semmi új, egyszerűen csak szép.

ABANDONED PLACES 2

Az Elhagyatott Helyek sokáig talán az egyetlen magyar kalandjáték volt, ami a számítógépes szerepjátékokra talán legigényesebb angol közönségnél isosztatlan sikert aratott. Nem csoda, hogy elkészült a program második része is, ám ennek a címén kívül már nem sok köze van a játék első részéhez. Nem csoda, hiszen a program mind játszhatóságában, mind kinézetében igazi áttörést hozott az amúgy egyre unalmasabbá váló Amigás szerepjátékok körében. Ezt egyrészt a rendkívül jól kitalált irányításnak, másrészt az eddig leginkább csak az Eye of the Beholder-re jellemző átgondoltságnak és grafikának köszönheti. Nem akarok hazabeszélni, de a programot jól jellemzi, hogy néhány angol újság egyszerűen jobbnak tartotta az eddigi királynál, az EOB-nél. Még szívesen teleírnék néhány oldalt a program kiválóságáról, ám ezt már megtették mások helyettem, ezért lássunk inkább miről is van szó.

Négyszáz év telt el azóta, hogy az Elhagyatott Helyek hősei megszabadították a világot a gonosz Bronakh-tól, és visszatértek a kőkriptába, amely megőrzi őket az utókornak, ha még szükség lenne rájuk. Úgy látszik ez az idő most érkezett el, mivel egy minden eddiginél veszélyesebb démon, Pendugmalhe jelent meg egy, az ős-Kalynthiával párhuzamos dimenzióban és tartja rettegésben a békés lakosságot. Így az erre a célra életre hívott rend megidézi a hősöket, hogy új kalandjukban ezúttal Pendugmalhet pusztítsák el. Két szupererős varázsfegyver megszerzése után van esélye erre partinknak; az egyik "Dobelal", a pajzs, a másik "Kuhalk", egy hentest megszégyenítő mészáros munkára képes varázskard. A pajzsot a déli törp-bányák legmélye, a kardot pedig Pendugmalhe főhadiszállása rejti. A játék a már megszokott menüvel indul, újdonság, hogy a partinkban szereplő karaktereket mi magunk is generálhatjuk. További újdonság, hogy nem vagyunk rákényszerítve a szokásos harcos-pap-mágus partira, játékosainkat teljesen szabadon választhatjuk meg, de az nem valószínű, hogy meg tudja nyerni az a játékot, aki egy csak varázslókból vagy csak harcosokból álló partit indít. A játékban nincsenek papok, van viszont három varázslási szféra, amelyek megadják mágusunk erősségeit és gyengéit is. A karakter elkészítéséhez száz képesség-pontunk van, egy-egy alaptulajdonság változtatása növeli vagy csökkenti ezt az értéket. Érdekesség, hogy minél magasabb alaptulajdonságot szeretnénk, annál több képesség-pontunkba kerül, mivel egyre több speciális tulajdonság birtokába kerül karakterünk. Tizenötnél magasabbra nem mehetünk, és tizenöt is maximum csak két tulajdonság lehet. Érdemes még szem előtt tartani a parti "tápolásánál", hogy a hat alatti értékek a karakterek súlyos fogyatékosságához vezetnek a későbbiek során. Maga a játék a szokványos képernyő területekre van felosztva, aki már valaha is játszott számítógépes szerepjátékot az otthon fogja érezni magát. Ezért most leginkább csak az újdonságokra térnénk ki. A legfontosabb, hogy a pointerünk a "point & click" PC-s játékokhoz hasonlóan a képernyő megfelelő részére mozgatva kis ikonná változik, ezzel is segítve a gyors tájékozódást. A közlekedés nemcsak a szokásos módon billentyűzetről és egy irányítópanelről, hanem a játéktérből is lehetséges; ahol a pointer nyíllá változik, ott a jobb egérgombbal tudunk mozogni a nyíl irányába. Ha egy harcosnak az üres kezét használjuk, az támadni fog, ám ha egy mágusnak használjuk az üres kezét, az általunk előre bekészített varázslatot fogja ellőni. Erre leginkább csatában van nagy szükség, ahol nemigen van időnk egy-egy varázslatot a menükön keresztül kiválasztani. Az inventory-ablak és a varázskönyvünk között a jobb egérgombbal kapcsolgathatunk. Az inventoryban egyszerre huszonöt tárgyat tudunk elhelyezni, ebbe természetesen ruhadarabjaink nem számítanak bele. Ez négy karakterre vetítve száz tárgy plusz ruhadarabokat jelent; ez még a legelszántabb "karácsonyfa" típusú gyűjtögető játékost is kielégíti...

A varázslatok osztályát a lap tetején látható számokkal tudjuk kiválasztani, magát a varázslatot pedig a lapon látható ikonokra való klikkeléssel tudjuk ellőni. Varázslatot bekészíteni úgy tudunk, hogy a bal helyett a jobb egérgombbal klikkelünk a megfelelő ikonra. A varázslás utóbbi módszerre valóságos kommandós egységgé változtatja a partit, sok esetben a játékban már inkább az ügyességi részek







dominálnak, mintsem a feladványok, s egy csata valódi izgalmat okoz a játékosnak, nem csak unalmas klikkelgetéssé válik. A Beholderrel szemben a játék nem bontja körökre a csatát, az akció mindig folyamatos, így ha nem vagyunk elég gyorsak, könnyen lemészárolhatnak minket a szörnyek...

A játékban bemehetünk városokba, ahol adhatunk-vehetünk, bár egy igazi veterán előnyben részesíti az "amit elveszek az az enyém" típusú világnézetet, s cserebere helyett inkább a kóborló szörnyek lemészárlásából származó különféle holmikat favorizálja...

Végezetül néhány tippel szeretném segíteni a bátor kalandorokat. A "necromancer" varázslónk tud elsőként gyógyítani. Ha nem elég túlélőképes a parti a játék elején válasszunk többet belőle. A "conjurer" nagyon hamar megkapja az alacsony osztályú támadó varázslatokat, ám később ez a fejlődés lelassul. A "voider" lassabban fejlődik mindkét irányban, ám magasabb osztályban egyértelműen jobban fejlődik, mint a másik két társa. Tulajdonságainkra bonuszokat kapunk 13 fölött, de "penalty"-kat 6 alatt. Ha túl sok nehéz tárgyat, pl. négy-öt páncélt cipelünk magunkkal, a túlterheléstől lelassulnak a támadásaink, ezt könnyen észrevehetjük arról, hogy egyre hosszabbá válik az idő, mielőtt kezünk szabaddá válik két támadás között. Magas intelligenciájú mágusok bónusz varázslat-pontokat kapnak minden egyes szintlépéskor. Magas bölcsesség jobb esélyt ad arra, hogy elkerüljük egy szörny varázslatát. Magas ügyesség növeli a védettségünket, és a támadásunk hatákonyságát is. A varázstárgyak között van olyan, ami csak egy bizonyos osztálynak ad előnyöket, és olyan is, amit bárki használhat. Nem mind arany ami fénylik; mielőtt esztelenül elhajigálnánk régi fegyvereinket, amint valami újba és jobbnak tűnőbe botlunk, bizonyosodjunk meg róla, hogy az új eszköz valóban hatásosabb-e a szörnyek ellen. Nem ritka az elátkozott fegyver sem, s számos olyan tárgy van, ami nem azt csinálja, mint aminek látszik! Vannak olyan tárgyak is amelyek csak akkor hatásosak, ha folyamatosan kézben tartjuk őket, ezeket többnyire a mágusok tudják igazán hasznosítani. Nem kötelező minden utunkba akadó lénnyel felvenni a harcot, sokszor jobban járunk, ha esetleg a lény megkerülésével próbálunk továbbjutni. A varázslásra képes szörnyeket már csak megfelelő stratégiával tudjuk legyőzni, az esztelen vagdalkozás a karddal könnyen vezethet a partink teljes pusztulásához. Amikor olyan helyre érünk, ahol egyszerre túl nagy túlerővel kellene megverekednünk, próbáljuk meg ellenfeleinket egyenként elcsalni. Ha egy bizonyos fegyver, vagy varázslat feltűnően sokáig nem csinál semmit egy szörnnyel, akkor biztosra vehetjük, hogy az immunis rá; próbálkozzunk meg valami mással. Számos szinten vannak elrejtve varázspontjainkat regeneráló helyek; ezeket próbáljuk felderíteni, mert így sokkal jobb esélyünk lesz a túlélésre.

Aster

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		78%	
HANG/ZENE		-	
JÁTSZHATÓSÁG		81%	
ÖSSZHATÁS		80%	





FLI PAINTER



...Néhány évvel ezelőtt tört be a C64-es felhasználók köztudatába egy új lehetőség a művészi hajlamok kiélésére. 1989-ben egy holland demo programozó társulat kitalált egy új ötletet, rutint, amellyel a normál bit térképes grafikókat fel tudták tuningolni színekkel. Ez az új ötlet az FLI, amely meghódította az egész C64-es világot. Azóta már rengeteg játékban, demoban és más egyéb programban alkalmazták. Rengeteg szerkesztő programot készítettek a könnyebb felhasználás érdekében, és azóta sok új, mutáns változat is létrejött (AFLI, CFLI, interlace változatok, stb.), amelyek az alapötletet tovább hordozva néhány felépítésbeli és formai változással bírnak. Szó ami szó, eltelt azóta néhány év. De most, 1993 derekán megjelent a jól ismert német cég, a MARKT und TECHNIK kiadásában egy újabb változata az FLI szisztémának. A program neve FLIP, azaz FLI Painter. Ez semmilyen új ötletet nem tartalmaz az FLI rendszerre nézve, viszont a szerkesztési és rajzolási lehetőségek széleskörűek, maximálisan kihasználhatóak. Hogy őszinte legyek ez az első intelligens FLI program, amely valaha is a kezembe került. Menürendszere egy az egyben az AMICA PAINT-ról lett lekoppintva, söt lehetséges, hogy a menürendszer programját 'licenc'-elték az Amica Paint programozójától...

Az előbb említett FLI szisztéma könyebb megértése végett lássunk néhány közhasznú információt. Kezdésként a normál bit-térképes kép formátumát ismertetem. Először is használható egyszer a háttérszín, amely az egész képernyőn megegyezik. Minden karakterben, azaz minden 8x8-as pontmátrixban, amely színes üzemmódban 4x8-ra zsugorodik, mivel két bit határoz meg egy pixelt, a színek miatt, használhatunk még három különböző színt. Egyik, az ún. színtároló byte-jainak alsó négy bitjéből adódik, a másik kettő pedig, az ún. képernyőtároló byte-jainak felső illetve alsó négy bitjéből épül fel. Tehát karakterenként három szín, valamint a háttérszín használható. Nos, az ötlet egyszerű. A raszter megszakítás segítségével meg kell változtatni pixelenként (raszter soronként) a képernyőtároló adatait. Ezekre lehetőségünk nyílik, mivel a képernyőtároló helyzetét a tárban egy mutató segítségével mindig lehet változtatni, csak az a baj, hogy a gép nem ad rá lehetőséget pixelenként, csak karakterenként. Itt jött az ötlet. Egy speciális rutin segítségével a gépet rá lehet kényszeríteni a soronkénti megszakításra, így egy karakter egy pixelsorában mindig használható két új szín. Sajnos a színtároló helyzetét nem lehet változtatni, legfeljebb másolgatással, de ehhez túl lassú a C64 processzora, ezért a színtároló színét csak karakterenként határozhatjuk meg. Esetleg meg lehet oldani azt, hogy rasztersoronként megszakítani és megváltoztatni a háttérszínt, ezzel is több lehetőséget nyerve, viszont ez már inkább a szőrszál hasogatás szintjét súrolná, ezért ezt nem igazán alkalmazták. Nos, ezen kisebb kitérő után lássuk végre a program használatát.

Betöltés után a főmenü jelentkezik be, ez tartalmazza az összes opciót és almenüt, melyeket használhatunk a programban. A főmenüt minden esetben a felfelényíl billentyű segítségével jeleníthetjük meg.

Vannak almenük, melyek a főmenüből és a szerkesztőből bármikor lehívhatóak. Ezek:

Rajzolás (F1): ha valamilyen eszközt szeretnénk használni a rajzoláshoz, akkor használjuk ezt a menüt.

Feltöltés (F3): ha egy kijelölt ablakot fel kívánunk tölteni az aktuális festék színével, vagy törölni szeretnénk, akkor nyugodtan használjuk ezt az almenüt.

Blokkparancsok (F5): Speciális ablak funkciókat tartalmaz.

Szinusz menü (F7): Meghatározhatunk különféle hullámsíkokat, amelyekre felfektethetjük a rajzunkat.

- Szerkesztési paraméterek (E)
- Színek, illetve prioritás (F)
- Lemezkezelő menü (D)
- Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S)
- Egyéb funkciók (O)
- Információk (I)

A menük lehívása után, ún. különleges billentyűk is szerepet kapnak:

- Ugrás a főmenüre (felfelényíl)
- Ugrás a szerkesztőre (balranyíl)
- Kilépés (return)
- Félbeszakítás (run/stop)

A rajzolást csak kinagyított formában tudjuk végezni, ezen szerkesztőt a balranyíl billentyű segítségével aktivizálhatjuk. A rajz szerkesztése közben az almenükön kívül használhatunk további parancsokat is:

- Y-koordináta váltás (K): Váltani tudunk az egész illetve félképernyő szerkesztés között.
- Villogás (R): Be illetve ki tudjuk kapcsolni a kijelzők valamint a kurzor villogtatását.
- Rács (W): Segíteni tud az eligazodásban.
- Teljes kép megmutatása (return)
- Gyors mozgás (kurzor billentyűk)
- Képernyő törlés (Clr)
- Vissza a bal felső sarokhoz (home)





- Utolsó két pozícióra ugrás (,.): A két legutolsó olyan pozícióra ugorhatunk, amelyeknél valamilyen műveletet végeztünk.
- Tabulátor billentyűk (1-8): Különböző kurzor pozíciókat tárolhatunk, ha megnyomjuk a SHIFT billentyűt valamelyik számbillentyűvel közösen. Erre a pozícióra ugorhatunk akkor, ha csak a számbillentyűt használjuk.

A szerkesztés közben - mint már mondtam -, megnezhetjük a teljes képet. Ha ezt tesszük, akkor újabb funkciókat kapnak egyes billentyűk:

- Mozgatás (kurzor billentyűk): Karakteresen mozgathatjuk a képet.
- Vissza a szerkesztéshez (return)
- A kurzor helyzetének megmutatása, illetve azon karakter megmutatása, amelyben a kurzor található.

A főmenüben ezek az opciók találhatóak, viszont mint már említettem, az almenük még mindig tartalmaznak újabb parancsokat:

Rajzolás (F1):

- Pont (P): a program megkérdezi, a pont leendő koordinátáját.
- Szabadkézi vonal (F): folytonos vonalat húzhatunk, mintha valamilyen írószerszámmal dolgoznánk.
- Egyenes (L): a megadott kezdő és végpontk közé, a program egy egyenest húz.

- Négyzet (R): négyszögű alakzatok rajzolására alkalmas ez a parancs. Mivel egy szög már adott (derékszög), ezért csak két pontot kell meghatároznunk, amely behatárolja a négyzetet.
- Négyszög (V): Tetszőleges szögű négyszögek készíthetőek ezzel az opcióval. Három pontot kell megadnunk.
- Egyenesek (N): Egymást követő egyeneseket határozhatunk meg ezen parancs használatával. Először a kezdőpontot adjuk meg, majd az egyenes végpontját. Ez a végpont megegyező lesz a következő egyenes kezdőpontjával.
- Kör (K): Tetszőleges sugarú körök rajzolását tudjuk végezni ezzel. A középpontot, majd egy, a körön elhelyezkedő pontot kell megadnunk. A pont és a középpont közötti távolság lesz a sugár.
- Háromszög (D): Bármilyen méretű háromszöget tudunk rajzolni, ha megadjuk a háromszög három sarokpontját.
- Megegyező kezdőpontú egyenesek (S): Egy kezdőpontot kell meghatároznunk kezdéskor. Utána megadhatjuk az egyenesek végpontjait.
- Egyenesek 2 (Z): Ugyanaz mint az Egyenesek (N) parancs, semmi különbséget nem találtam.
- Tükrözött pontok X-tengelyre (X): Egy pont megadásával tudunk meghatározni egy vízszintes tengelyt. Ha ezután pontokat rajzolunk, akkor a program automatikusan tükrözi a szimetriatengelyre.
- Tükrözött pontok Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előbbi parancshoz, a különbség csak az, hogy függőleges szimetriatengellyel dolgozunk.

Feltöltés (F3):
- Festés (F): Megadott színnel való festés, egy kijelölt ablakban.
- Törlés (L): Egy megadott méretű ablak kitörlése.

Blokkparancsok (F5):
- Eltolás (O): Egy meghatározott terjedelmű ablak eltolása másik koordinátára. A mozgatandó ablakot a célpozícióba másolja, majd az eredetit kitörli.
- Másolás (V): Blokkot tudunk sokszorosítani ezzel az opcióval. Először a másolandó blokkot, majd a célkoorkinátákat kell megadni. Az eredeti blokk nem törlődik.
- Tükrözés X-tengelyre (X): A kijelölt ablak tartalmát tudjuk tükrözni, a képzeletbeli X-szimmetriatengelyre.
- Tükrözés Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előzővel, csak Y-szimmetriatengelyre tükrözünk.



- Középponti tükrözés (Z): A kijelölt ablakot a program, mindkét szimmetriatengelyre tükrözi.
- Átszinezés (F): A kiválasztott színnel tudjuk átszínezni a kijelölt blokkot.
- Átalakítás X-irányban (K): A kijelölt blokk X-koordinátáit tudjuk átformázni a meghatározott szinusz hullám paramétereinek figyelembevételével. A hullám alakját egy másik almenüben tudjuk meghatározni.
- Átalakítás Y-irányban (P): Hasonlóan, mint az előző parancsnál, csak Y-koordinátákra vonatkoztatva.

Szinusz menü (F7):
- Lemez katalógus (D)
- Szinusz adatok betöltése lemezről (L)
- Szinusz adatok kimentése lemezre (S)
- Szinusz hullám megjelenítése (Z): Az elkészített hullámot rámásolhatjuk a képernyőre.

Szinusz hullám elkészítése (K): A megadott paraméterek szerint való hullám generálás.
- Szinusz hullám kezdete (A)
- Szinusz hullám közepe (M)
- Szinusz hullám vége (E)

Egy szinusz hullám szerkesztése nagyon egyszerű. Csak annyit kell tenni, hogy a tiszta képernyőre rajzolunk egy függőleges helyzetű hullám formát. Bármilyen cifra alakzatot is felvehet, csak egy pont legyen berajzolva. Ha ezt megtettük, akkor álljunk rá a kurzorral a hullám legfelső pontjára, majd lépjünk be a Szinus menübe (F7) és adjuk ki a Szinusz hullám kezdete (A) elnevezésű parancsot. Ezek után álljunk valahova a közepe tájékára és használjuk a Szinusz hullám közepe (M) megnevezésű utasítást. Most már csak a hullám végpontját kell megmutatni a programnak, a következő utasítás (E) segítségével. Végül, használjuk a Szinusz hullám elkészítése (K) nevű opciót. Ha most letöröljük a képernyőt, és kipróbáljuk a megjelenítés parancsot (Z), akkor vissza kell kapnunk az eredeti képet. Az így elkészített hullám alakzatot lemezre kimenthetjük, és bármikor felhasználhatjuk.

Szerkesztési paraméterek (E):
- Lemez katalógus (D)
- Paraméterek kimentése lemezre (S)
- Joystick paramétereinek beállítása (J): Ezen parancs lehívásával egy újabb almenüt kapunk, amely tartalmaz két parancsot. Az egyikkel a joystick sebességét (G), a másikkal a gyorsulását (S) határozhatjuk meg. A leggyorsabb sebesség a nulla, a leglassabb a kilenc. Ha a gyorsulás értéke nulla, akkor a joy egyenletes mozgást végez. Ha kilenc akkor, a gyorsulás értéke a legalacsonyabb lesz.
- Előtér színek (1-4): Színeket határozhatunk meg a menüablakok számára.
- Háttérszín (H): A háttér- és a keretszín együttes színét adhatjuk meg ezzel a paranccsal.
- Árnyék színe (T): A menüablakok szélén lévő szegély színét állíthatjuk be a legoptimálisabbra.
- Státuszsor színe (Z): A szerkesztő alján elhelyezkedő státuszsor színét adhatjuk meg ezen opció használatával.

Színek illetve prioritás (F):
- Lemez katalógus (D)
- Színekkel kapcsolatos paraméterek betöltése lemezről (L)
- Színekkel kapcsolatos paraméterek kimentése lemezre (S)
- Prioritás (R): A színek közötti viszonyt lehet meghatározni. Biteket kapcsolhatunk ki illetve be. Pontosan nem tudom, hogy ezt a funkciót, hogyan lehet kihasználni teljes mértékben.
- A rajzeszköz színe (Z): A rajzszerszám színét adhatjuk meg ezzel a paranccsal, azaz azt a színt, amivel a szerkesztőben valamilyen műveletet fogunk végezni.

Lemezkezelő menü:
- Lemez katalógus (D)
- DOS parancsok (B)
- FLIP formátumú kép betöltése (L)
- FLIP formátumú kép kimentése (S)
- Normál FLI kép betöltése (K)
- Normál FLI kép kimentése (O)
- Amica Paint formátumú normál bit-térképes kép betöltése (A)
- Koala Painter formátumú normál bit-térképes kép betöltése (Z)

Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S):

A program két különböző rajzlapot tud kezelni és ezt a memóriában tárolni. Ezek közül egy mindig az aktuális szerkesztő képernyője. Ezeken tárolt kép adatait bármikor elővehetjük és felhsznalhatjuk. Alkalmazhatjuk ezt a a lehetőséget ún. UNDO funkcióként is.
- Rajzlapok cseréje (G): Ezzel a funkcióval eltárolhatjuk az aktuális rajzlap tartalmát, és előszedhetjük az előzőleg használt rajzlapot.
- Másolás az egyes számú rajzlapból a másodikba (K)
- Másolás a kettes számú rajzlapból az egyesbe (O): A program szépséghibája épp az, hogy sosem tudjuk azt, éppen melyik rajzlapot használjuk, ezért nagyon bizarr a parancs használata, mivel lehet, hogy épp arra a rajzlapra másolunk, amit éppen el szerettünk volna tárolni.
- Színcsere (F): Egyik leghasznosabb funkció. Az aktuális rajzlapon használt szín valamelyikét kicserélhetjük egy másik színre. Először



a cserélendő színt kell meghatározni, majd az új színt kell megadni.

...Nos, most jön a számomra legrejtélyesebb menü, ami ebben a programban található.

Egyéb funkciók (O):
- Ablak nyitva (O)
- Ablak zárva (S)
- Szín törlés ki (A): Ezen hasznos parancs használatával megakadályozhatjuk azt, hogy a program kitörölje valamelyik színt abban a byte-ban, ahol épp rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban ahol épp rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban használtunk másik három színt.
- Szín törlés be (E): Ebben az esetben, ha egy byte-ban három különböző szín már található, és mi egy újabb színnel szeretnénk gazdagítani az alkotásunk ezen részét, akkor a program automatikusan kitörli a byte egyik színét és helyettesíti az új színnel.
- Újraátalakítás (U)

(-Unknown)



WAR IN THE GULF

Még tartott az Öböl-háború, amikor szimulátor kedvelő barátaimmal már dörzsölgettük tenyerünket: most aztán biztosan beindul az (egyébként szomorú) "esemény" ihlette program áradat. Nos - bár kétségtelenül történtek próbálkozások - a várt dömping elmaradt, egyenlőre váratnak magukra az e témát feldolgozó szimulátorprogramok. Ebből következően érthető ha egy, a fenti névvel megjelenő játékra felkapjuk fejünket, és szinte azonnal az érdeklődés középpontjába kerül. Pedig - elárulom az elején - jelen esetben a név egy kicsit megtévesztő, ez a háború NEM az a háború, már csak azért sem, mert a történések dátuma 1995 áprilisa.



A játék introján túljutva ismerős képernyővel találkozunk, mintha láttuk volna már valahol... A "régi motorosoknak" minden bizonnyal ismerősen cseng a TEAM YANKEE és a PACIFIC ISLAND (azóta sem írtak jobbat!) tankcsata-programok neve. A War In The Gulf bizony ezen nemes elődök leszármazottja, "V1.3-as verziója". Amint az pillanatokon belül kiderült, a képernyő felépítése, a kezelőszervek semmit sem változtak, maradt a jól bevált szisztéma. A harcjárművek festése (sárga) azonban igazodott a sivatagi körülményekhez, és határozottan nehezebbé vált az ellenség térdre kényszerítése. A kuwaiti értékek pusztítását nagyon szigorúan bünteti (úgy tűnik a kilőtt harckocsi repeszdarabjait is belövésnek veszi, ha az a házak között éppen "úgy" állt), és a térképen látható helyzet is késik a valóságos állapothoz képest (bosszantó meglepetéseket tudnak okozni a közvetlen közelünkben, a semmiből előtűnő tankok). A játékban továbbra is egy 4x4 páncélosból álló egység parancsnokai vagyunk. A lemezre iratkozás, a kimentett játszmák folytatása a személyi kartonok kezelése révén lehetséges. A PLAY feliratra bökve következik egy kis típusismeret (a program védelme), majd a sziget térképén rá kell bökdösni a csapat mozgási útvonalára (kék négyzetek), és ki kell jelölni a megtámadandó területet (piros négyzet). A következő kérdésre, ha az első csatát megelőzően YES-t válaszunk, a "nyakunkba sózott" összetételű egységekkel leszünk kénytelenek hadba indulni. NO válasz esetén, a jobb felső sarokban látható, és rendelkezésre álló (kezdésnél: 55000K) összegből mindenki a számára legmegfelelőbb csapatösszeállítással "léphet pályára", illetve egy sokadik bevetés után a kezdeti összeg maradékából gazdálkodva egészítheti ki veszteségeit, töltheti után muníció készletét, javíttathatja sérüléseit (villáskulcs), növelheti a bajtársi szellemet (sörös kriglik).

A következő képernyő tartalmazza a hadműveleti tervet. A jobb felső sarokban található első ikonra bökve a jegyzetfüzetben lapozhatunk. A középső (szem) ablakra bökve a térképen található objektummal ismerkedhetünk. A harmadik (ágyú) ablakot választva tüzérségi támogatást kérhetünk a terep bármely pontjára, az általunk beállított időpontban. Egy-egy sikeres beállítással védtelen területeket foghatunk le, vagy egy nagyobb nyílt terepen ködfüggöny húzásával könnyíthetjük az átkelést. Természetesen a tapasztalatok hiányában előfordulhat egy-két baklövés, ami épp a visszájára fog elsülni... A bal felső sarokban látható ablakra (kardok) bökve, és a PLAY-t választva kezdődhet a tényleges harctéri tevékenység.

Első pillantásra egy kissé bonyolult kuszaság fogad bennünket, a négy részre osztott képernyő, egységeink egy-egy helyszínét mutatja. Szerencsére minden negyed képen azonos ablakot találunk, így elég elsajátítani az egyik kezelését. Hajtsunk végre egy tisztítást, és bökjünk az egyik egység bal felső sarkában lévő ablakra. Máris áttekinthetőbb a kép. A képernyő tetején nyolc kis ablakot láthatunk, melyből kettő (a választott ablakok) sárga, a többi fehér. A bal szélső ablakra bökve tudunk visszatérni az előző, négy részre osztott képernyőre. Kuwait 1-től Kuwait 4-ig választható, hányas egységünkkel akarunk valamit végrehajtani. A LEPORELLO ablakra bökve jutunk a térkép-módba, ahonnan figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását, illetve innen, és csakis innen tudjuk mozgatni saját csapatunk tagjait. A TÁVCSŐ ablakot választva visszatérünk a harci-módba, ahol akár puffogtatni is lehet már párat. A VILLÁSKULCS ablakra bökve az adott egység állapotát, sérüléseit, veszteségeit kérdezhetjük le, de maradjunk harci-módban (TÁVCSŐ), és nézzük tovább, mi is van még ezen a képernyőn. A periszkópablak (nagy ablak, amin kilátunk) alatt balra lévő kis ablakra bökve harcjárműveink füstgenerátorait bekapcsolva álcázzuk magunkat, ill. semlegesítjük az ellenség lézertávmérőit, csökkentjük azok találati pontosságát. A füstölők bekapcsolása nem mindig előnyös. A felvonulási időszakban, amikor egyébként a terep jóságos takarásában "slisszolhatnánk" odébb, kifejezetten árulkodó ránk nézve a sűrű füstfelhő. Mivel az ellenség nem használ füstölőt, a csata hevében "ami füstöt ereget az saját, ami nem, az ELLENSÉG!" alapon azonosításra is alkalmas. Vigyázat! Az előd játékokhoz képest itt már a saját harckocsik is kilőhetők! A füstölő alatti ablakra bökve kapcsoljuk be/ki infra berendezésünket, mely segítségével a füstön is átlátunk, ill. a terepbe olvadó ellenséget könnyebben észrevehetjük.

Középen lent egy kettős iránytűt találunk. A felső (piros) a torony állását, az alsó (zöld) a harckocsi hossztengelyének irányát mutatja. Az iránytű két oldalára bökve (vagy a periszkóp ablakra felmenve a jobb mousegombbal is!) lehet a





lövegtornyot forgatni. Az iránytű alatti zöld mezőre (kis tank - nagy tank) bökve zoomolunk (változtatjuk a látótávolságot). Ettől balra, a lefelé mutató nagy piros nyíllal a (beállított pozíció felé mozgó) harckocsit lehet megállítani, majd elindítani. Jobbra lent tudjuk a fegyverzetünket váltani. Kétféle tüzérségi lőszer, rakéta, ködgránát és géppuska található arzenálunkban, de a hordozó eszköz meghatározza éppen mi van a "fedélzeten". A lőszer szimbólumok alatti vörös csíkra bökve kapcsoljuk be tűzvezérlő rendszerünket. Ez növeli a találati pontosságunkat, a célkereszt alakváltozásával és hanggal is jelzi a cél befogását.

Kapcsoljunk most át a térkép-módra! Ami újdonságot jelent, az a térképtől jobbra látható. Legfelül az óra található, ami egyébként is állandóan jelen van a képernyőn, kint a jobb szélen, a fehér zászló és a sakkóra alatt. (A fehér zászlóra bökve kilépünk, a sakkórára bökve szüneteltetjük a játékot). A kék négyzetet körülvevő zöld háromszögekkel a felnagyított térképet görgetjük. Az alatta lévő zöld négyzetekkel a térkép léptékét (nagyítás-kicsinyítés) változtatjuk.

Az egységek mozgatása a következő képpen történik:

- kijelöljük a mozgatásra szánt egységet fent, a Kuwait-x ablakban
- a mouse keresztet a térkép kiszemelt pozíciójára visszük, bökés
- a "+" és "-" jelek közötti függőleges vonalon beállítjuk a mozgási sebességet (nagyobb sebességnél nehezebb menet közben a célzás, alacsonyabbnál könnyebben kilőnek!). A sebességet szabályzó szimbólum melletti "pöttyös" négyzeteken állítható be az egységek mozgási alakzata. Az egységek (Kuwait 1-Kuwait 4) közötti átkapcsolás az F1-F4, ill. 1-4 billentyűkkel is lehetséges. F7 (vagy 7)-tel térkép-módra, F8 (8)-cal harci-módra, F9 (9)-cel állapot lekérdezésre kapcsolhatunk. Végezetül néhány hasznos jótanács a játékhoz:



A térképen megengedett mozgásszabadság következtében ugyanaz a csata több féle képpen is megvívható. Úgy vettem észre, hogy az elöd játékokhoz képest sokkal jobban kell törekednünk a csapatmunkára. Lényeges, hogyan helyezzük el egységeinket egymáshoz képest, azok mennyire fedezik le a másikat. Amennyiben támadás éri valamelyik egységünket, azt hozzuk mozgásba, ha még nem működnének, indítsuk a füstgenerátorokat, majd kapcsoljunk a fedezetet nyújtó egységre, és azzal próbáljuk meg ártalmatlanná



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENE	69%		
JÁTSZHATÓSÁG	79%		
ÖSSZHATÁS	82%		

tenni a támadókat. A térképen, mint már említettem, az ellenség egy kicsivel később jelenik meg, mint azt korábban megszoktuk. Ezért a felvonulás, támadás alatt nem árt megjegyezni az ellenség menekülési irányát, hiszen később, miután rendezte sorait, ugyanabból az irányból támad. Ha felkészülten, beforgatott tornyokkal várjuk, értékes másodperceket takaríthatunk meg. Az infra berendezés nemcsak a füstön lát át, hanem a terepbe olvadó ellenfelet is "kiemeli" környezetéből. A könnyebb páncélzatú rakétás egységek sebezhetőbbek, de nagyobb a hatótávolságuk, ezért őket ne vigyük túl közel a "buli"-hoz, inkább a háttérből csipkedjünk velük. Tüzelés előtt a piros nyíllal torpantsuk meg a harckocsit, javulni fog találati arányunk. Az ellenség gyakran bújik meg kilőtt társai égő roncsa mögött, a "döglött harckocsi" is tüzelhet tehát. A saját, és az ellenség erejét jelző zászlók emelkedése rövidesen bekövetkező támadásra figyelmeztet.



Sz.JVC.

TOPLISTA

PC

1. PRINCE OF PERSIA II
2. STRIKE COMMANDER
3. FREDDY PHARKAS
4. SYNDICATE
5. MIGHT AND MAGIC V
6. FLASHBACK
7. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP
8. SPACE HULK
9. F-15 III
10. SILK

AMIGA

1. LOST VIKINGS
2. GOAL !
3. DESERT STRIKE
4. CHAOS ENGINE
5. SUPERFROG
6. ARABIAN NIGHTS
7. MORPH
8. EISHOCKEY MANAGER
9. BEAVERS
10. CHUCK ROCK II

C-64

1. NOBBY THE AARDVARK
2. WRATH OF THE DEMON
3. SLEEPWALKER
4. EON
5. CREATURES II
6. ARNIE II
7. STREET FIGHTER II
8. NICK FALDO'S GOLF
9. SMASH !
10. RAMPART

GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. MEGAMAN III
3. STAR WARS
4. ROBOCOP II
5. ROCKY AND BULLWINKLE

SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. BATMAN RETURNS
5. TERMINATOR

SEGA MEGADRIVE

1. GLOBAL GLADIATORS
2. JUNGLE STRIKE
3. SONIC II
4. TAZMANIA
5. TALESPIN

GOAL!







Már hosszú idő óta legendák keringtek arról, hogy a Kick Off sorozat újabb epizódja hamarosan berobban a köztudatba. Most végre megérkezett a várva-várt Dino Dini alkotta csoda, de nem Kick Off 3, hanem Goal! címmel. Ennek az az egyszerű magyarázata, hogy a szerző elhagyta a régi cégét, az ANCO-t és átnyergelt a Virgin-hez, de ezáltal el kellett felejtenie a harmadik rész azonos néven való kiadásának lehetőségét. Nem is baj, hiszen sokkal frappánsabb az új név és talán mégjobban kifejezi, hogy "telitalálat" ez az új fociszimuláció.

A program minden bizonnyal olyan előkelő helyet kap majd a játékok történetében, mint például az ipari forradalom a történelemben. Valóban forradalmi a game. Kezdve azzal, hogy egy komplett mérkőzés-, és csapattervező rész is helyet kapott benne, amelyben a pálya állagának beállításától, a mezek mintázatának kiválasztásán át, a kb. 3000 csapattag közötti választás lehetőségéig minden benne van. A négyféle pályán (normál, vizes, saras és a Wembley stadionbeli) láthatóan másképp viselkedik a laszti. A normál talajon remekül lehet tréningezni a komolyabb meccsekre, ugyanis a laszti pont úgy pattog és olyan messzire gurul, ahogy az egy rendes bogyótól elvárható. A játékosok sem küzködnek a fordulókkal, hanem vígan perdülnek meg a tengelyük körül. A vizes terepen kellemetlen tócsák tarkítják a tájat, a bőr inkább csúszik, mint pattog, a játékosok pedig inkább vízipólóznak, mint fociznak. A sáros pálya igazi csemege: a labda szinte ágyugolyóvá nehezedik, alig vánszorog a füvön, kiszámíthatatlan irányokba ugrik, a játékosok pedig esnek-kelnek. A fő attrakció persze a Wembley, ahol hamisítatlan arénai hangulat és tökéletes pálya fogad bennünket. A labda mozgása fürge és nyílegyenes, a focisták pedig vígan kergetik a zöld gyepen.

Remek újítások történtek a maximális realitás érdekében, ilyen például a figurák felgyorsulási és lelassulási mechanizmusa. Idő kell ahhoz, hogy fokozatosan felpörgessék magukat a leggyorsabbra, majd ugyanígy a lassuláshoz is néhány másodpercre van szükségük. A labda a Goal-ban már nem tapad az azt vezető figurához, ebből következően a laszti gyorsulása/lassulása is a játékosok mozgásához hasonló elven működik, ezért a villámgyors fordulásokhoz sajátos cselek (például sarkazás) szükségesek. Pozitív fejlődés az is, hogy a labda nem ragad a figurák lábához, mint az elődökben, hanem a játékos előtt halad. Ez főleg azért jelentős, mert a régebbi focprogramokban a szerelés leggyakrabban buktatás segítségével történhetett, mivel a bogyó az istennek sem akart leválni az ellenfél csukájáról.

A szabálytalanság itt sem marad megtorlatlanul: enyhébb esetben szabadrúgás, majd tizenegyes, aztán sárga lap, és végső esetben kiállítás jár érte. A szabadrúgás sajátossága, hogy ha az a kapu előtt történik, akkor a védőkből saját magunk állíthatjuk össze a sorfalunkat és annak helyzetét is beállíthatjuk, mielőtt a támadó elvégezné a szabadrúgást. A támadó addig beállíthatja a rúgás magasságát és irányát (ugyanúgy, mint a bedobásnál). A tizenegyes során csak a joyt kell a kívánt irányba húzni és tűz! Ha már a szabálytalanságoknál tartunk: az alkotó beépítette a játékba az új lesszabályt, amitől még életszagúbb lett az egész. Az gólt ünneplő és cigánykereket hányó játékosokról már nem is beszélve!

Régi eleme a fociprogramoknak, hogy az egyik sarokban kicsinyítve láthatjuk a pálya aktuális részét. A Goal-ban ezt is feltuningolták, ugyanis az egész játéktér látszik kicsinyítve, ami a gyors ellentámadásoknál nagyon nagy segítség, hiszen láthatjuk, ha az egyik csatártársunk a másik kapu előterében villámgyorsan kitör a védők gyűrűjéből és topogva várja a forintos passzt.

Isteni újítása még a játéknak, hogy választható a pálya felülnézeti képének a nagysága (zoom) és a scrollozás iránya. Ha valaki belefáradt a fentről-lefelé mozgó icipici alakokba, akkor néhány klikkeléssel átváltoztathatja vízszintes irányúvá és kinagyított rálátásúvá a meccset. Természetesen nem hiányozhat a Replay funkció sem, ami szintén ki-be kapcsolható. Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy az ellenfelek erőssége olyan fokozatig növelhető, hogy nyakra-főre kapjuk a gólokat, két joyunk már a szemétkosárban és még az ellenfél kapuját sem láttuk. Ez még inkább felpörgeti az embert, ami által a több órás játékidő tutira garantált.

Végszóként még annyit: a játék a ma létező fociprogramok közül, a szenzációs újításainak és káprázatos megoldásainak köszönhetően magasan kiemelkedik. Meg merem kockáztatni, hogy ezennel megjelent a ma létező LEGJOBB fociszimulátor.

Zeleo

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		95%	
HANG/ZENE		92%	
JÁTSZHATÓSÁG		99%	
ÖSSZHATÁS		97%	

FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST











Szereted a vadnyugati kalandokat? Szeretnél egy rövid időre belekerülni a vadnyugati élet forgatagába? Akarsz az igazság bajnoka lenni? Nem??? Megértelek. Na itt egészen másról van szó: Al Lowe, a Larry sorozat alkotója ismét egy különösen fárasztó, beteges programmal lepte meg PC-s tábort. Freddy Pharkas, a vadnyugati patikus személye remek célpont Mr. Lowe őrült ötleteinek. Enyhén morbid stílus itatja át az egész játékot. A főszereplő - sajnos - nem követi Larry felettébb "csapongó" életvitelét, de felejthetetlen poénokat nyújt a játékosnak. Freddyről csak annyit, hogy fiatal korában - bár még most sem öreg - kiváló lövész volt, de elvesztette fél fülét, s ezért visszavonult és kitanulta a patikus szakmát.

A grafikával kapcsolatban nem lehet semmi kifogás, töménytelen mennyiségű megrajzolt arccal találkozhatunk a játék folyamán, amikor beszélgetünk valakivel. Végig klassz az animáció, egyedüli gond, hogy igen kevés a bejárható (játék közben felfedezhető) helyszínek száma. Lényegében azon a területen kalandozhatunk végig, amit a játék legelején felfedezünk. A későbbiekben is csupán 2-3 helyszínre mehetünk be. A zenét és a hanghatásokat ugyancsak dicsérni lehet, remekül illenek a játék hangulatához. Az irányítás már megszokott, egyedüli újdonság a Fast Forward, azaz a gyors előretekerés, amivel az átvezető képeket pörgethetjük át. A pontozás igen gyanús, ugyanis maximum 999 pontot lehet elérni, de ahogy benyitunk a patikába, egyből felugrik 500 pontra... tehát gyakorlatilag 499 pontot kell teljesítenünk. És most jöjjön a rettenethetelen vadnyugati patikus, Freddy Pharkas története Coarsegoldban...





ELSŐ FELVONÁS

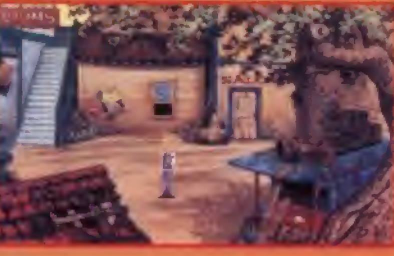
A játék Coarsegold főutcáján kezdődik, ahol megjelenik Freddy, az ifjú, ambiciózus patikus - azaz mi. Egy srác éppen most zárja be a helyi motelt a sheriff parancsára. Nyissunk be a Mom's Cafe-ba és kérjük el az egyik üres fémdobozt a háziasszonytól (szívesen ideadja), majd hagyjuk el a helyiséget. Következő utunk a szomszédos Golden Balls Saloon-ba vezessen. Itt megrendelhetjük a zongoristától, hogy milyen számot játsszon, de az egyetlen érdemleges cselekedetünk, ha elszedjük a merevrészeg orvos elől a whiskys poharat. A szalonból a hátsó ajtón keresztül egy kis kertbelyiségbe érünk. Ide néz a Mom's Cafe konyhájának ablaka, ahol egy kínai dolgozik, s egy lépcső is vezet a hotel erkélyére. Nézzünk alaposan körül az udvaron, s tulajdonítsuk el a hordóba belevágott vésőt, illetve a szekér hátuljáról a kis alkoholos tégelyt. Ha megvagyunk, hagyjuk el a kertet hátrafelé, s így az épület mögé érünk ki, egy kis templom elé. Nyissuk ki a templom ajtaját, s vegyünk el egy kis darab olvadt gyertyát, majd nézzük meg a szem ikonnal a kulcslyukat a templom ajtaján, s egy kulcsot fedezhetünk fel, amit természetesen elteszünk - még jó lesz valamire. Most haladjunk jobbra, majd irány lefelé, ahol ismét kijutunk a főútra, egy iskola mellé. Vegyük fel a játszadozó gyermekek csúzdájáról a létrát, majd osonjunk balra, ahol megérkezünk a patikánkhoz. Vegyük elő a nálunk lévő kulcsot, nyissuk ki az ajtónkat, és lépjünk be a híres gyógyszertárba. Bent vegyük fel a lila tubusos gyógyszert a szekrényről, majd álljunk be a pult mögé, amint az jólnevelt patikushoz illik. Meg is érkezik első kuncsaftunk, a bájos tanárnő, akinek egyik tanítványa rosszul lett, s felírt neki valamit a doktor. Ideadja a receptet, amiből kiderül, hogy egy kis Tyloxpolynide kell neki. Nyissuk ki a pult mögötti ajtót, s lépjünk be a "boszorkánykonyhába". Kattintsunk a gyógyszeresszekrényre, s máris készíthetjük az orvosságot. Tyloizénk pont elfogyott, de megfelel helyette 40gm Pepticlymacine Tetrazole. Járjunk el a következő módon: tegyünk le a munkalapra egy Medicine bottle-t (orvosságos üveg), egy Gratuated Cylindert (mérőedény), majd a Pepticlymacine Tetrazole-ből 40ml-t töltsünk a mérőedénybe, öntsük át az orvosságos üvegcsébe a gyógyszert, amit egy Cork-al (dugó) tömjünk be. Vegyük fel, s vigyük ki Penelopenak.

Következő kliensünk Helen, a kávézó háziasszonya. Neki a doki Quintotrazate tablettákat írt fel, amit a következő módon készítsünk el: tegyünk le ismét egy orvosságos üveget, egy mérőedényt és a keverőedényt (breaker) a pultra, majd vegyük elő az invertoryból az



alkoholos tégelyt és öntsük a tartalmát a borszeszégőbe. Ezek után töltsünk 15 ml Bishmut Enterosalycyne-t a mérőedénybe, s 30 mg Phenodol Oxytriglychlorate-ot a mérlegre (balance). Töltsük a keverőedénybe a két kimért anyagot, s keverjük össze egy üvegrúddal (stirring rods). Öntsük bele ezt a kutyulékot a tablettakészítő gépbe (pill machine), s húzzuk meg a karját, mire kiad 3 tablettát. A gyógyszeres üveggel clickeljünk a tablettákon, mire azok belekerülnek az üvegbe. Ezt a műveletet még hétszer játsszuk el, mire 21 tabletta lesz az üvegben. Dugaszoljuk le az üveget, s máris vihetjük Helennek.

A következő kliens a Madame a helyi bordélyból. Panasza, hogy gyengélkednek a lányok, s kéne egy kis "kedvcsináló",







LIVING THE COARSEGOLD DREAM

hisz pénzes hímek vannak a láthatáron... A doki olyan csúnyán írta a receptet, hogy nekünk kell kitotózni, hogyan készítsük el a gyógyszert (pontosabban nekem kellett): tegyünk az asztalkára egy porcelánmozsárt (mortal & pestle), egy 5 mg-os mérőt (5mg measurin spatula), egy dobozt (Prescription box), és egy gyógyszercsomagolópapírt (medicine paper), majd mérjünk ki 15 mg Bimethilquinolin-t a mérlegen, töltsük át a parcelánmozsárba. Ugyanígy járjunk el 15 mg Metyraphosphate-l is. Keverjük össze a mozsárban, s az 5 mg-os mérővel adagoljuk ki a gyógyszeres papírba. Minden elkészült adagot azonnal helyezzük a zöld dobozba. 6 kis papírcsomagnak kell a dobozban lennie.

A következő beteg a mexikói, akinek egyszerűen egy kis "Preparation G"-re van szüksége. Ez abban a lila tubusban van, amit belépésünkkor felszedtünk a szekrényről. Adjuk át neki, s máris megérkezik a sheriff... (Ja, ő az első aki hajlandó fizetni is a gyógyszerért, úgyhogy gazdagok vagyunk.) A sheriff aljas módon bezáratja a patikánkat, azzal az ürüggyel, hogy tűzveszélyes. A lényeg az - bár ez a játék folyamán derül csak ki igazán -, hogy összejátszik a helyi bankárral, hogy zserbevágják egész Coarsegoldot. Éppen ezért, ha bemegyünk a bankárhoz és beszélgetünk vele, mindig felajánlja, hogy megveszi a patikánkat... persze ezt ne fogadjuk el.



MÁSODIK FELVONÁS

Másnap hatalmas bűzre ébred a város: Coarsegold lavai teleszellentik a várost, s a bűztől lassan elhalálozhatunk... tehát gyorsan cslekednünk kell. Most jön a játék egyik legizmosabb része: induljunk balra a város főutcáján, s haladjunk egészen a mexikói kovácsműhelyéig, amely előtt szintén ott libeg a Closed tábla. Vegyük fel az ajtó mellől a kötelet és a nadrágszíjat, s a tűzrakásból egy darab szenet. Az inventoryban fúrjuk ki a vésővel az üres fémdobozt, majd a faszenet tegyük bele. Nem marad más hátra, mint átfűzni a dobozon a nadrágszíjat, ami kitűnő gázálarcként fog viselkedni a lópuki bűze ellen... Most keressük fel a Mercantile Co.-t, ahová betérevе egy papírzacskóra lelünk a szekrény szélén. Vegyük fel, majd irány az utca, s az egyik ló. Csatoljuk fel a gázálarcot, majd a papírzacskóval gyorsan gyűjtsünk be egy kis "hátszelet" az egyik ló alfelétől. Most pedig rohanás a patikába! Menjünk a gyógyszeresszekrényhez, s gyűjtsuk be a borszeszégőt (alcohol lamp) a gyufával (matches). Tegyük a gáz-analizátort (gaseous spectroscape) a borszeszégő elé, s clickeljünk a lópukival a gázanalizátoron. Tegyünk 40 mg Sodium Bicarbonate-ot a mérlegre, majd 15 ml Furachldone-t a mérőedénybe. Öntsük mindkettőt egy keverőedénybe, mérjünk ki 45 ml vizet a mérőedénybe és ezt is adjuk hozzá. Öntsünk még bele 5 mg Magnesium Sulfat-ot, s keverjük meg egy üvegrúddal. Töltsük bele a kotyvalékat egy orvoságos üvegbe, dugaszoljuk be, majd öntsük bele a patika előtt álló lovak vályújába...





Miután sikeresen elhárítottuk a városról a "lógázveszélyt", egy utcagyerek fut hozzánk, avval a hírrel, hogy a csigák (!) megtámadták a várost. A történet: egy Las Angeles-i francia vendéglőből megszöktek, s most elcsigázva száguldanak keresztül a vadnyugaton, mindent elpusztítva, ami az (ál)lábuk elé kerül. Első dolgunk legyen benyitni a szalonba, s a mexikóitól kapott pénzért vegyünk finom söröcskét. A nálunk lévő templomkulccsal nyissuk is ki az üvegeket, s keressük meg a csigákat a város baloldali határán, a híd mögött. Először is tegyünk el egyet (ha odaadjuk Helennek, a kávéház háziasszonyának, néhány pontot kapunk), majd öntsük ki a söröcskét a csigáknak úgy, hogy csurgassuk a nedűt a szakadék felé. A szemmel láthatóan szomjas csigák harapnak a dolgra, ugyanis megindulnak a sör - és egyben a szakadék - felé. A veszély elhárult a városról.

Miután eltűntek a csigák, az ugyancsak itt található termeszbolyon ülő indiánra figyelhetünk fel: az illető nem hajlandó lejönni, mert ha lemászik, rá kell taposnia a termeszekre. Segítsünk neki: tegyük a létránkat a termeszboly tetejére, s így kényelmesen lemászhat indián barátunk anélkül, hogy kárt tenne a rovarokban. Sriniben - mert ez a becsületes neve - társra is találunk, aki a munkánkban fog segédkezni némi fizetésért... Miután Freddy elviszi otthonába, s megmutatja Srininek a patikáját, induljunk el, s vegyük vissza a létránkat a termeszboly tetejéről. Most keressük fel a templomtól jobbra található víztárolót, ahol nagy tömeg csődült össze a WC-re várva; itt valami "bűzlik". Nyissuk ki a víztároló csapját, s töltsük meg a nálunk lévő sörösüvegek egyikét, majd hajtsuk le. Hoppá! Valami fura érzés a gyomor táján! Freddy rohan a WC-hez, s beront, nem törődve a bent ülő sráccal. Tehát innen fúj a szél: a víztároló vize hasmenést okoz. Irány a patika, ahol készítsük el a következő gyógyszert: 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot a mérőedénybe, majd onnan a test tube-ba. 5 ml Otphenamethihydride-et töltsünk a mérőedénybe, s adjuk ezt is a test tube-ba. Most gyújtsuk meg a borszeszégőt, s melegítsük meg a test tube tartalmát, s öntsük bele az így készült löttyöt egy orvosságos üvegbe. Dugszolás, s máris menjünk a víztárolóhoz. Támasszuk a víztároló lábához a létránakat, s másszunk fel rá. Miután felértünk a tároló permére, húzzuk fel, s támasszuk a víztároló tartályának. Másszunk fel a létrára, s az inventoryban clickeljünk a kötelünkre a kéz ikonnal, mire Freddy egy lasszót készít belőle. A lasszót dobjuk a víztároló legtetejére, kússzunk fel, s nyissuk ki a kis ajtót a tárolón, s öntsük bele az orvosságot.



Éjjel Srini ébreszt minket, avval, hogy a mellettünk álló Assay raktárépület lángokban áll! Valamit sürgősen tennünk kell, ha nem akarjuk, hogy porig égjen a patika is. A patika ajtajánál néhány zsák Baking Sodát találunk, amit gyorsan tegyünk el. Induljunk el jobbra, az iskola mellett álló Assay raktárhoz, és tegyük a szódát a libikókára. Üljünk fel a hintára, s lengjünk be. Miután jól belengtünk, clickeljünk a tetőre, mire Freddy - ha szerencsénk van - felugrik oda. A tetőről ugorjunk a libikókára, mire a másik felén lévő szóda felrepül a levegőbe, egészen a lángoló Assay raktárig. Tervünk sikerült, a tűz elalszik... Na várjunk csak! Éjszaka van, egyedül vagyunk, és közel van a bordély!!! Éppen csak pénzünk nincsen. Keressük fel a nyilvánosházat, ahol éppen a bankár és a sheriff szövögeti gonosz terveit, s menjünk be. Odabent társaloghatunk az örömlányokal - hiába, szegények nem maradhatnak ki egyetlen Al Lowe játékból sem -, de semmi több. Az asztalról vegyük fel a képeslapokat, s várjuk meg a Madame-ot, aki a gyógyszerért cserébe szobára jön velünk. A Madame elmondja, hogy a lányok megtudták a sherifftől és a bankártól, hogy a halálunkat akarják, s ha nem hagyjuk el a várost, meg is ölhetnek. Legjobb, ha elhagyjuk Coarsegoldot... Soha! Freddybe visszatér az ősi vadnyugati virtus, s másnap tettre készen áll.







HARMADIK FELVONÁS

A mai napon első feadatunk az lesz, hogy szert tegyünk pisztolyra, s gyakoroljuk a lövést. A hálószobánkban először is nyissuk ki a kisszekrényt, s nézzünk bele a szem ikonnal, s vegyük ki belőle a kicsi kulcsot. Nyissuk ki az asztalunk fiókját, nézzünk bele, s vegyük ki belőle a jegyet, ami egy pár













csizmára szól. Az ágyunk mellett álló ládában egy veszkóruhára lelünk, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk le a földszintre, s a gyógyszeresszekrény mellett álló szekretert nyissuk ki az imént felvett kis kulccsal. A szekreterben találunk még egy fiókot, amit kinyitva egy levélre lelünk az előző tulajtól, aki egy kulcsról ír, amit nem akart itt hagyni, s ezért magával vitte... A neve egyébként Mr. Graves. Hagyjuk el a patikát, s miközben a fodrászüzlet felé gyalogolunk vegyük fel a földről a lócitromot. A fodrásznak adjuk oda a jegyet, mire egy pár csizmát kapunk érte, s a képeslapokat, amiért cserébe egy palack Nitrous Oxide-ot kapunk, amit nevető-gáznak is hívhatunk. Most nézzünk be a Mom-haz a kávéházba, vegyünk el egy csésze kávét, majd dobjuk le a földre a lócitromot. Az eredmény nem marad el: mindenki odacsődül megnézni, hogy mi bűzlik, még a konyhából a kínai is... Mi ezt kihasználva menjünk át a szalonba, s a hátsó ajtón keresztül a kertbe. Mint említettem a kávéház konyhájának az ablaka éppen ide néz ki. Mivel a kis kínai szakács éppen el van foglalva, mi nyugodtan elemelhetjük az ablakban gőzölgő almatortát. Menjünk el a sheriffhez, s adjuk át neki az iménti két szerzeményünket, mire lőszert és pisztolytisztító készletet kapunk tőle. Most ruccanjunk ki a temetőbe, s keressük meg Mr. Graves sírját. Vegyük fel a sír mellől az ásót, s hantoljuk ki a megboldogultat, majd ugorjunk le a tetem mellé, s vegyük el a nála lévő kulcsot, ami egyébként egy széfé. Szedjünk fel egy kis agyagot a sír mellől, majd irány a bank, s adjuk át a kulcsot a bankárnak, aki kihozza a széf tartalmát: egy pár pisztoly és egy vörös kendő. Tegyük el őket, majd menjünk el a temető mellé, ahol Srini már vár minket. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, töltsük meg, majd tegyük a sörösüvegeket a kerítés tetejére. Most egy lőgyakorlat kezdődik, akinek nem tetszik, az továbbtekerheti.

Most már tudunk lőni, van ruhánk, csak az a baj, hogy fél fülünk van. Keressük fel Chestert a Mercantile Co.-ban, s mutassuk meg neki a viaszdarabunkat, mire elmondja, hogyan lehet műfület készíteni ezüstből. Menjünk ki, majd jöjjünk vissza: barátunk itthagyta a bicskáját, amivel eddig krumplit hámozott. Tegyük el, s faragjunk ki vele a viaszból egy fület. Az agyagot nyomjuk bele a nálunk lévő viaszba, mire egy kitűnő negatívhoz jutunk. Irány a patika, s vegyük fel a kiakasztott ezüst érmet a falról. Menjünk be a hátsó helyiségbe, s tegyük bele a Curcible-ba az ezüstöt, majd melegítsük fel. A fülnegatívot ugyancsak forrósítsuk fel, hogy eltűnjön belőle a viasz. Most töltsük bele az ezüstöt a negatívba, majd az inventoryban a kézzel szedjük ki az ezüstfület az agyagból. Most már csak egy click a füllel Freddyn, s máris igazi vadnyugati legények vagyunk...

NEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk be a szalonba, ahol Larry ükapja sörözget, s egy gyanús társaság kártyázgat. Nézzünk az asztalra, mire észrevesszük, hogy a fekete kalapos simlis, hisz az egyik keze műkéz és a "harmadikkal" csal. Egy óvatlan pillanatban clickeljünk a kéz ikonnal a hamis kártyájára, mire leleplezzük, de pechünkre pisztolyt ránt... Freddy pillanatok alatt egy asztal mögé bújik. Természetesen lelőni korántsem olyan egyszerű: lőjjünk egyet a mögöttünk lévő vasrúdba, mire arról a lámpára pattan a golyó, s a lámpa agyonüti barátunkat... Gratulációk, stb. stb., de ne feledjük el, hogy még sok dolgunk akad. Most kimenni a szalonból életveszélyes, ugyanis néhány mexikói beszabadult a városba, s őrült lövöldözésbe kezdtek. Irány a hátsó ajtó, majd a kertből menjünk fel a motel erkélyére, ahol éppen alattunk vannak a lövöldözők. Tegyük ki a nevetőgázt a korlátra, s húzzunk le. Kerüljük meg a szalont, s osonjunk el a bordélyházhoz, ahonnan éppen látni lehet a kirakott palackot... Lőjjünk bele egyet, mire abból dőlni kezd a gáz, s a mexikóiak röhögőgörcsöt kapnak. A bordélyháztól visszatérve a főutcára négy nagy vadnyugati fazon fogad, s kihívnak egy párbajra, aminek a lényege nem más, mint... na, inkább nem lövöm le a poént.

Miután sikerült "legyőzni" az illetőket, egy valódi párbaj veszi kezdetét, melyben egy régi ellenségünkkel, Kennyvel kell megmérkőznünk. Legjobb esetben is megsérülünk, pontosabban az ép fülünket lövi meg. Miután otthagy a porban, gyorsan vegyük fel a piros kendőt a nyakunkból, s kössük be a fülünket vele. Freddy rohan Penelope-hez, a tanárnőhöz, mivel a Kenny fiú azt rebesgette, hogy ő is oda igyekszik. Az iskolában igen nagy meglepetés fogadja: Penelope fegyvert fog rá, s nem kegyelmez. Gyorsan dobjuk le az övünket, majd a mellettünk lévő palatáblát tartsuk magunk elé, hogy felfogja Penelope lövését. Szép kis dolgok egy nőtől, ráadásul attól, aki iránt Freddy eddig csöndesen vonzódott... Penelope levisz minket a pincébe, ahol egy székhez kötöz, s végre elárulja igazi kilétét: a tanári állás csak álca volt. Az iskola melletti mocsárnál több mint valószínű, hogy hatalmgs olajmezők terülnek el, s neki erre fáj a foga. Összejátszott a sheriffel és a bankárral... de a többit már tudjuk. Miután felgyújtotta körülöttünk a pincét, cselekedjünk a lehető leggyorsabban: mozogjunk a székkel úgy, hogy dőljünk el vele,



majd csússzunk el a földrepottyant ezüstfülünkig. Vegyük fel, s vágjuk el vele köteleinket, ami sikerül is, s Freddy iszkol kifelé. Kint utunkat állja Penelope, s kardot ránt: vegyük fel mi is a falról a kardot, s mérkőzzünk meg vele (a legalsó szöveget választva a legkönyebb a küzdelem). Ha sikerült belépni, megjelenik Kenny, aki Penelope cinkosa, s pisztolyt ránt: vegyük elő az ezüstfülünket, s vágjuk hozzá: mint egy shurikent, kettészeli Kenny torkát... miután már csak az enyhén morbid epilógus van hátra, amit feltétlenül látni/olvasni kell.

Koronczai G.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	87%		
HANG/ZENE	88%		
JÁTSZHATÓSÁG	90%		
ÖSSZHATÁS	89%		

